Supplemento ordinario alla “Gazzetta Ufficiale,, n. 185 dell’11 agosto 2003 - Serie generale

Spediz. abb. post. 45% - art. 2, comma 20/b
Legge 23-12-1996, n. 662 - Filiale di Roma

DELLA REPUBBLICA ITALIANA

PARTE PRIMA **Roma - Lunedì, 11 agosto 2003** SI PUBBLICA TUTTI I GIORNI NON FESTIVI

DIREZIONE E REDAZIONE PRESSO IL MINISTERO DELLA GIUSTIZIA - UFFICIO PUBBLICAZIONE LEGGI E DECRETI - VIA ARENULA 70 - 00100 ROMA
AMMINISTRAZIONE PRESSO L’ISTITUTO POLIGRAFICO E ZECCA DELLO STATO - LIBRERIA DELLO STATO - PIAZZA G. VERDI 10 - 00100 ROMA - CENTRALINO 06 85081

N. 132

MINISTERO DELL’ECONOMIA E DELLE FINANZE

DECRETO 9 luglio 2003.

Sospensione a tempo indeterminato dei concorsi pronostici denominati «Totosei» e «TotoBingol».

DECRETO 9 luglio 2003.

Conservazione delle giocate dei concorsi pronostici.

DECRETO 9 luglio 2003.

Protocollo per i concorsi pronostici sportivi.

DECRETO 9 luglio 2003.

Disciplina dei formati, suddivisione degli spazi ed i colori delle schedine di gioco, nonché i contenuti delle ricevute di gioco.

SOMMARIO

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

DECRETI, DELIBERE E ORDINANZE MINISTERIALI

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

DECRETO 9 luglio 2003.

Sospensione a tempo indeterminato dei concorsi pronostici denominati «Totosei» e «TotoBingol».

IL DIRETTORE GENERALE DELL'AMMINISTRAZIONE AUTONOMA DEI MONOPOLI DI STATO

Visto il decreto del Presidente della Repubblica 18 aprile 1951, n. 581, concernente le norme regolamentari per l'applicazione e l'esecuzione del decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 498, sulla disciplina delle attività di gioco;

Vista la legge 18 ottobre 2001, n. 383, recante primi interventi per il rilancio dell'economia, ed in particolare l'art. 12, commi 1 e 2, concernenti il riordino delle funzioni statali in materia di organizzazione e gestione dei giochi, delle scommesse e dei concorsi a premi;

Visto il decreto del Presidente della Repubblica 24 gennaio 2002, n. 33, emanato ai sensi dell'art. 12 della legge 18 ottobre 2001, n. 383, che ha attribuito all'Amministrazione autonoma monopoli di Stato la gestione delle funzioni statali in materia di organizzazione e gestione dei giochi, scommesse e concorsi pronostici;

Visto l'art. 4 del decreto-legge 8 luglio 2002, n. 138, convertito con modificazioni con la legge 8 agosto 2002, n. 178, recante disposizioni volte ad assicurare la gestione unitaria, nonché ad eliminare sovrapposizioni di competenze, a razionalizzare i sistemi informatici esistenti e ad ottimizzare il gettito erariale, in materia di organizzazione ed esercizio dei giochi, scommesse e concorsi pronostici;

Visto il decreto interdirettoriale del Direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato e del Segretario generale del Ministero per i beni e le attività culturali del 31 ottobre 2002, che disciplina il periodo transitorio nonché il periodo a regime per la gestione dei giochi e delle scommesse sportive di competenza del Comitato olimpico nazionale italiano;

Visto il Disciplinare di concessione del 6 novembre 2002 stipulato tra il Comitato olimpico nazionale italiano e l'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato che regola il passaggio di competenza in materia di concorsi pronostici e scommesse sportive;

Visto il Regolamento del concorso pronostici «Totosei», approvato con decreto del Ministro delle finanze del 15 giugno 1998;

Visto il Regolamento del concorso pronostici «TotoBingol», approvato con decreto del Ministro delle finanze del 16 novembre 2000, n. 363, in attuazione dell'art. 16, comma 1, della legge 13 maggio 1999, n. 133, recante istituzione di un nuovo gioco riservato al Comitato olimpico nazionale italiano, denominato «TotoBingol»;

Visto il decreto del Ministro dell'economia e delle finanze del 19 giugno 2003 con il quale è stato approvato il regolamento generale dei concorsi pronostici su base sportiva;

Ritenuto che occorre razionalizzare l'offerta di concorsi pronostici su base sportiva, per incrementare le entrate dell'erario e del Comitato olimpico nazionale italiano;

Decreta:

Art. 1.

1. A partire dal 1° luglio 2003, sono sospesi a tempo indeterminato i concorsi pronostici denominati «Totosei» e «Totobingol».

2. Gli effetti derivanti dai concorsi pronostici «Totosei» e «Totobingol» indetti antecedentemente alla data del 1° luglio 2003, nei confronti di chiunque, restano di esclusivamente competenza del Comitato olimpico nazionale italiano.

Roma, 9 luglio 2003

Il direttore generale: TINO

03A08794

DECRETO 9 luglio 2003.

Conservazione delle giocate dei concorsi pronostici.

IL DIRETTORE GENERALE DELL'AMMINISTRAZIONE AUTONOMA DEI MONOPOLI DI STATO

Visto il decreto del Presidente della Repubblica 18 aprile 1951, n. 581, concernente le norme regolamentari per l'applicazione e l'esecuzione del decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 498, sulla disciplina delle attività di gioco;

Vista la legge 18 ottobre 2001, n. 383, recante primi interventi per il rilancio dell'economia, ed in particolare l'art. 12, commi 1 e 2, concernenti il riordino delle funzioni statali in materia di organizzazione e gestione dei giochi, delle scommesse e dei concorsi a premi;

Visto il decreto del Presidente della Repubblica 24 gennaio 2002, n. 33, emanato ai sensi dell'art. 12 della legge 18 ottobre 2001, n. 383, che ha attribuito all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato la gestione delle funzioni statali in materia di organizzazione e gestione dei giochi, scommesse e concorsi pronostici;

Visto l'art. 4 del decreto-legge 8 luglio 2002, n. 138, convertito con modificazioni con la legge 8 agosto 2002, n. 178, recante disposizioni volte ad assicurare la gestione unitaria, nonché ad eliminare sovrapposizioni di competenze, a razionalizzare i sistemi informatici esistenti e ad ottimizzare il gettito erariale, in materia di organizzazione ed esercizio dei giochi, scommesse e concorsi pronostici;

Visto il disciplinare di concessione del 6 novembre 2002 stipulato tra il Comitato olimpico nazionale italiano e l'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato che regola il passaggio di competenza in materia di concorsi pronostici e scommesse sportive;

Visto il decreto interdirettoriale del direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato e del capo del dipartimento della qualità dei prodotti agroalimentari e dei servizi il quale ha, tra l'altro, esteso alle agenzie di scommesse la possibilità di commercializzare concorsi pronostici su base sportiva nonché altri, eventuali, giochi;

Decreta:

Art. 1.

Conservazione delle ricevute delle giocate annullate

1. Le ricevute delle giocate annullate dei concorsi pronostici su base sportiva, di cui all'art. 4, comma 4, del regolamento dei concorsi pronostici su base sportiva, distinte per tipologia e numero di concorso, sono conservate, a cura e sotto la diretta responsabilità del concessionario che provvede al loro ritiro presso i punti della propria rete di vendita, per un periodo di 5 anni a partire dal novantesimo giorno successivo alla data di comunicazione ufficiale degli esiti del concorso.

2. L'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato dispone controlli mirati presso i concessionari, relativi alle ricevute delle giocate annullate ed alle modalità di conservazione delle stesse.

Art. 2.

Conservazione delle ricevute delle giocate vincenti

1. Le ricevute delle giocate vincenti e pagate dei concorsi pronostici su base sportiva, di cui all'art. 12, comma 2 del regolamento dei concorsi pronostici su base sportiva, distinte per tipologia e numero di concorso, sono conservate, a cura e sotto la diretta responsabilità dei concessionari che provvedono al ritiro presso i punti della propria rete di vendita, per un periodo di 5 anni a partire dal novantesimo giorno successivo alla data di comunicazione ufficiale degli esiti del concorso.

2. Ferma restando la diretta responsabilità dei concessionari, le ricevute delle giocate vincenti premi per importi complessivi fino a 3.000,00 (tremila/00) euro, di cui all'art. 13 del regolamento dei concorsi pronostici su base sportiva, possono essere conservate presso il punto vendita che ha effettuato il pagamento su specifica autorizzazione del concessionario.

3. L'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, procede a verifiche mirate sulla conservazione delle ricevute vincenti e pagate dei concorsi pronostici su base sportiva presso i concessionari, sia per le ricevute di gioco vincenti dagli stessi direttamente conservate, sia per quelle conservate dai punti di vendita autorizzati.

4. In deroga a quanto stabilito al comma 2, le ricevute vincenti e pagate relative ai premi precedenti di partecipazione e ai premi successivi di partecipazione sono conservate esclusivamente presso i concessionari.

5. L'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato dispone controlli mirati presso i concessionari, relativi alle ricevute delle giocate vincenti ed alle modalità di conservazione delle stesse.

Art. 3.

Penali

1. Qualora l'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato riscontri una discordanza tra le ricevute relative a giocate vincenti o annullate in possesso diretto dei concessionari o di un punto della loro rete di vendita e quanto comunicato dal totalizzatore nazionale, l'Amministrazione può, dopo aver sentito in contraddittorio il concessionario interessato, imporre sanzioni fino a 50.000,00 (cinquantamila/00) euro per ogni caso accertato di mancata o scorretta custodia delle ricevute relative a giocate vincenti o annullate.

2. Qualora l'importo delle ricevute di gioco vincenti, oggetto di contraddittorio tra l'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato ed i concessionari, riguardino premi di importo superiore a 50.000,00 (cinquantamila/00) euro, l'Amministrazione può imporre al concessionario interessato penali i cui importi possono raggiungere quello dei premi pagati.

3. L'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato può dichiarare decaduto il concessionario che incorre, nel corso della durata della concessione, in infrazioni per mancata o scorretta custodia delle ricevute relative a giocate vincenti o annullate.

Roma, 9 luglio 2003

Il direttore generale: TINO

03A08795

DECRETO 9 luglio 2003.

Protocollo per i concorsi pronostici sportivi.

IL DIRETTORE GENERALE
DELL'AMMINISTRAZIONE AUTONOMA
DEI MONOPOLI DI STATO

Visto il decreto del Presidente della Repubblica 18 aprile 1951, n. 581, concernente le norme regolamentari per l'applicazione e l'esecuzione del decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 498, sulla disciplina delle attività di gioco;

Vista la legge 18 ottobre 2001, n. 383, recante primi interventi per il rilancio dell'economia, ed in particolare l'art. 12, commi 1 e 2, concernenti il riordino delle funzioni statali in materia di organizzazione e gestione dei giochi, delle scommesse e dei concorsi a premi;

Visto il decreto del Presidente della Repubblica 24 gennaio 2002, n. 33, emanato ai sensi dell'art. 12 della legge 18 ottobre 2001, n. 383, che ha attribuito all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato la gestione delle funzioni statali in materia di organizzazione e gestione dei giochi, scommesse e concorsi pronostici;

Visto l'art. 4 del decreto-legge 8 luglio 2002, n. 138, convertito con modificazioni con la legge 8 agosto 2002, n. 178, recante disposizioni volte ad assicurare la gestione unitaria, nonché ad eliminare sovrapposizioni di competenze, a razionalizzare i sistemi informatici esistenti e ad ottimizzare il gettito erariale, in materia di organizzazione ed esercizio dei giochi, scommesse e concorsi pronostici;

Visto il disciplinare di concessione del 6 novembre 2002 stipulato tra il Comitato olimpico nazionale italiano e l'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato che regola il passaggio di competenza in materia di concorsi pronostici e scommesse sportive;

Visto il decreto interdirettoriale del direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato e del capo del dipartimento della qualità dei prodotti agroalimentari e dei servizi che ha, tra l'altro, esteso alle agenzie di scommesse la possibilità di commercializzare concorsi pronostici su base sportiva nonché altri, eventuali, giochi connessi a manifestazioni sportive, in attuazione dell'art. 22, comma 10, della legge 27 dicembre 2002;

Visto il comunicato del Ministero dell'economia e delle finanze pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* della Repubblica italiana, serie generale, del 14 giugno 2003, n. 136, con il quale è stata data evidenza della graduatoria della selezione dei concessionari di attività e funzioni pubbliche relative ai concorsi pronostici su base sportiva nonché ad altri eventuali giochi connessi a manifestazioni sportive, composta dai seguenti soggetti:

1) Sisal S.p.a.;

2) Consorzio Lottomatica giochi sportivi;

3) Snai S.p.a.

Visto il decreto del Ministro dell'economia e delle finanze del 19 giugno 2003 con il quale è stato approvato il regolamento generale dei concorsi pronostici su base sportiva;

Considerato che, il nuovo sistema di gestione dei concorsi pronostici su base sportiva prevede, tra l'altro, che il concessionario debba raccogliere le giocate, attraverso i propri punti di vendita, mediante un sistema telematico collegato in tempo reale al totalizzatore nazionale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;

Ritenuto che al fine di rendere operativo il sistema di comunicazione telematica tra A.A.M.S. ed i concessionari, è stato predisposto da A.A.M.S. stessa un protocollo di comunicazione per i concorsi pronostici (P.C.P.) unico per tutti gli operatori di gioco;

Decreta:

Art. 1.

1. È approvato il protocollo concorsi pronostici, tra A.A.M.S. ed i concessionari dei concorsi pronostici su base sportiva, allegato 1.

2. Le specifiche tecniche contenute nel protocollo concorsi pronostici ed eventuali versioni successive saranno disponibili sul sito Internet dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato www.aams.it

3. A.A.M.S., gestore del totalizzatore nazionale, verificherà la rispondenza degli strumenti informatici dei concessionari alle specifiche tecniche di cui al protocollo concorsi pronostici.

Roma, 9 luglio 2003

Il direttore generale: TINO

PCP
Protocollo per i Concorsi Pronostici Sportivi

Versione 1

1 Generalità

Il protocollo PCP è un protocollo di livello applicativo per la gestione dei Concorsi Pronostici Sportivi (Totocalcio, il9 e Totogol).

Ogni interazione tra Concessionario e Totalizzatore Nazionale si basa sullo scambio di messaggi. Nelle funzioni relative alle attività di gioco il client del Concessionario effettua una *richiesta* ed il server del Totalizzatore Nazionale invia una *risposta*, mentre nell'invio di comunicazioni è il Totalizzatore Nazionale che effettua la *richiesta* e la *risposta* viene generata dal sistema del Concessionario (il Totalizzatore Nazionale invierà le comunicazioni una sola volta, essendo disponibili per il Concessionario le relative transazioni di interrogazione).

Il protocollo PCP , basato sul protocollo di trasporto HTTP, prevede che si possano instaurare più sessioni e che il client del Concessionario possa inviare al server del Totalizzatore Nazionale più messaggi in contemporanea. Il client che non riceve risposta dal server entro 10 secondi è autorizzato a reinviare la stessa transazione, nel qual caso il messaggio reinviato dovrà essere identico al precedente.

Per motivi di sicurezza e integrità dei dati, sui messaggi da inviare occorre attuare una procedura di hashing, ed il digest così ottenuto deve essere firmato con la chiave privata di chi invia il messaggio.

1.1 Soggetti coinvolti

I soggetti coinvolti nell'utilizzo del protocollo sono: l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, i Concessionari e il Totalizzatore Nazionale.

Nel seguito del presente documento i nomi dei soggetti saranno abbreviati secondo le seguenti sigle:

Soggetti	Sigla
Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato	AMS
Concessionari	CN
Totalizzatore Nazionale	TN

Il protocollo PCP è utilizzabile per scambiare messaggi tra tutti questi soggetti, che a seconda della circostanza si comporteranno da client o server.

1.2 Allineamento applicativo

Un client che non riceve una risposta è autorizzato a ritentare l'invio dello stesso messaggio solo dopo la scadenza del timeout (10 secondi) e senza modificarne in alcun modo i contenuti. In questo caso, se il server riceve due o più volte consecutive lo stesso messaggio, restituirà una risposta con il relativo messaggio di errore, che evidenzia, ad esempio per una giocata, una precedente registrazione della giocata stessa.

E' importante quindi che quei client del Totalizzatore Nazionale, che nella sottorete di pertinenza oggi ricevono ad intervalli regolari la stessa richiesta dai terminali gestiti la inoltrino una sola volta verso il server del Totalizzatore nazionale, a meno del verificarsi del suddetto timeout.

2 Convenzioni di Codifica

Di seguito sono riportati e descritti i tipi di dati utilizzati nelle specifiche dei messaggi del protocollo:

Tipo	Descrizione
string	E' un campo alfanumerico di lunghezza variabile, con caratteri espressi in byte singoli
numeric	E' un campo numerico decimale intero di lunghezza variabile, nel quale ciascuna cifra occupa un byte
xml	È un pacchetto xml completo di DTD, codificato base64

Tutti i campi numerici specificati nei messaggi conterranno solo valori interi privi di interpunzione per le migliaia.

Tutti i campi dei messaggi che contengono importi saranno espressi in centesimi di euro.

Tutti i campi dei messaggi che contengono valori percentuali saranno arrotondati alla seconda cifra decimale e privi di carattere separatore per le cifre decimali stesse.

Qualora un campo non contenga valori significativi sarà impostato a zero.

Il formato nativo del testo xml è di tipo UNIX, pertanto la fine di ogni riga è contrassegnata da un singolo carattere "new-line" (codice ascii 10).

3 La struttura dei messaggi

Ogni messaggio applicativo, scambiato tra un client ed un server è composto da tre parti:

- *Intestazioni http,*
- *firma elettronica,*
- *body.*

4 Intestazioni HTTP

Le intestazioni HTTP hanno normalmente numerosità e lunghezza variabili e sono separate dal corpo del messaggio dalla sequenza CRLFCRLF dove CR = carriage return (0x0D) e LF = line feed (0x0A).

Al fine di minimizzare i dati scambiati il protocollo PCP prevede per le transazioni di gioco l'invio delle richieste da parte dei CN tramite GET indirizzate alla URL di default (identificata dal solo carattere "/") seguita dal punto interrogativo ("?"), dal corpo del messaggio ("*body* "), dall'indicazione della versione di protocollo (stringa "HTTP/1.0") ed infine dalla sequenza "abbreviata" LFLF.

Parte delle intestazioni delle risposte è invece impostata dal Web Server ed ineliminabile; il programma chiamante per generalità dovrà semplicemente scartare tutto il testo precedente ed inclusivo della sequenza CRLFCRLF.

Per quanto riguarda le comunicazioni effettuate dal TN verso i CN il protocollo PCP prevede l'utilizzo di POST HTTP complete di tutte le intestazioni standard ed indirizzate ad una interfaccia specializzata su di un server indicato dal CN, che dovrà essere implementata nel linguaggio di riferimento per il suo ambiente (es: servlet Java, pagine ASP …) ed essere in grado di gestire tutte le tipologie di richieste di POST.

Il messaggio viene trasmesso confezionato all'interno di una variabile etichettata "**msg**".

5 Firma elettronica

Per verificare l'origine e l'integrità di un messaggio, il protocollo PCP prevede una firma elettronica.

I prodotti di riferimento per l'implementazione sono le librerie Open Source MHASH ed OPENSSL, ed il formato delle chiavi private e delle chiavi pubbliche è il PEM (Privacy Enhanced Mail).

A livello applicativo il TN interfaccia MHASH ed OPENSSL tramite le funzioni PHP (versione corrente: 4.3.1) mhash, openssl_private_encrypt ed openssl_public_decrypt, i cui sorgenti in linguaggio C sono liberamente disponibili ed ai quali si fa riferimento per i dettagli implementativi.

Si chiarisce fin d'ora che le citate funzioni di encrypt / decrypt utilizzano il valore di default per il quarto parametro, ovvero che le chiamate alle funzioni OPENSSL di basso livello RSA_private_encrypt e RSA_public_decrypt prevedono un "padding" di tipo RSA_PKCS1_PADDING (PKCS #1 v1.5).

E' data facoltà ai CN di utilizzare prodotti alternativi a quelli di riferimento, a patto che essi siano in grado di produrre risultati equivalenti ed intercambiabili.

Ciascuno dei soggetti coinvolti nell'utilizzo del protocollo PCP genera offline, ad es. tramite l'interfaccia di OPENSSL, una chiave privata da 256 bit protetta "Triplo DES" con il comando:

openssl genrsa –des3 –out file_chiave_privata 256

Per espletare la richiesta il comando chiede all'utente di digitare una "passphrase", che non viene visualizzata e non deve essere persa pena l'impossibilità di usare la chiave privata generata.

La chiave pubblica corrispondente alla chiave privata appena creata si genera con il comando:

openssl rsa -pubout -in file_chiave_privata -out file_chiave_pubblica

Tutti i soggetti coinvolti nel protocollo PCP custodiscono sui server la chiave pubblica del TN e la propria chiave privata, della quale garantiscono la riservatezza; sui soli server del TN sono presenti tutte le chiavi pubbliche dei soggetti coinvolti.

Usando le funzioni della libreria MHASH che implementano l'algoritmo di hashing MD5 [chiamata PHP: mhash(MHASH_MD5, $msg)], sui messaggi inviati verso e dal TN viene calcolato un digest che è poi firmato con la chiave privata del mittente, codificato base64 e preposto al corpo del messaggio, dal quale è separato dal carattere "~".

Il destinatario, usando il codice identificativo del soggetto sempre incluso ad offset fisso nel corpo del messaggio trasmesso in chiaro, è così in grado di selezionare la corretta chiave pubblica da sfruttare per decrittografare il digest.

Se il calcolo dell'hash MD5 sul corpo del messaggio ricevuto genera un digest identico a quello firmato il destinatario è sicuro dell'identità del mittente e della integrità dei dati trasmessi.

E' prevista una procedura di aggiornamento delle chiavi pubbliche da eseguire periodicamente. Nello specifico il TN contatta ordinatamente i sistemi dei CN comunicando la propria nuova chiave pubblica e ricevendo in risposta la nuova chiave pubblica dei CN.

Tutti i messaggi vengono firmati, per l'ultima volta, con le chiavi private in scadenza; le nuove chiavi diventano immediatamente operative.

E' prevista anche la possibilità che sia il CN a richiedere il cambio di chiave:

- per consentirgli di riallinearsi se, per indisponibilità del sistema del CN, il TN non fosse riuscito a contattarlo nel momento stabilito;
- se vuole richiedere la sostituzione della propria chiave pubblica in un momento diverso da quello stabilito.

Il primo scambio di chiavi pubbliche tra TN e soggetti da abilitare avviene nel corso di un incontro tra i responsabili delle strutture; le chiavi devono essere fornite sia in formato elettronico che cartaceo, quest'ultimo controfirmato per ricevuta dalle parti.

6 Il body

Il *body* trasporta informazioni applicative dipendenti dal numero identificativo del tipo di messaggio. Tale numero identificativo, contenuto nei primi tre caratteri del *body*, è sempre presente in tutti i messaggi ed assume lo stesso valore sia nel messaggio di richiesta che in quello di risposta.

Di seguito è riportata una tabella che documenta i tipi di messaggi previsti nel presente protocollo con i rispettivi identificativi e descizione:

Id_messaggio	Descrizione
111	Acquisizione giocata
112	Interrogazione ultima giocata
113	Annullamento giocata
114	Interrogazione ricevuta vincente
115	Validazione pagamento vincita
116	Interrogazione comunicazioni
117	Interrogazione stato concorso
118	Richiesta scambio chiavi pubbliche
119	Interrogazione palinsesto
120	Comunicazione palinsesto
121	Comunicazione apertura concorso
122	Comunicazione chiusura concorso
123	Comunicazione apertura attività di gioco
124	Comunicazione chiusura attività di gioco
125	Comunicazione apertura riscossione vincite
126	Comunicazione chiusura riscossione vincite
127	Comunicazione scambio chiavi pubbliche
128	Comunicazione di servizio
129	Comunicazione percentuali pronostici
130	Comunicazione invalidità evento
131	Comunicazione variazione data svolgimento evento
132	Richiesta elenco giornaliero giocate annullate
211	Comunicazione del montepremi
212	Comunicazione risultati sportivi
213	Comunicazione colonna vincente
214	Interrogazione quote dei premi a punteggio
215	Comunicazione quote dei premi a punteggio
216	Interrogazione vincenti premi successivi di partecipazione
217	Comunicazione vincenti premi successivi di partecipazione
218	Interrogazione Bollettino Ufficiale
219	Comunicazione Bollettino Ufficiale
220	Interrogazione vincenti premi precedenti di partecipazione e a punteggio
311	Interrogazione saldi settimanali

Id_messaggio	Descrizione
312	Interrogazione vincite pagate settimanali
313	Interrogazione saldi giornalieri
314	Interrogazione vincite pagate giornaliere
321	Comunicazione disponibilità saldi settimanali

Di seguito si riporta la struttura dei messaggi oggetto di questo protocollo suddivisi per tipo di messaggio.

I campi che compongono il messaggio sono di lunghezza variabile e divisi dal carattere separatore "~", la lunghezza indicata nelle tabelle successive è quella massima che può assumere il campo.

In caso di richieste effettuate direttamente dal Concessionario, il campo Id_punto_vend dovrà essere impostato a "VIRTUALE" e il primo carattere del campo Id_terminale dovrà essere impostato a "V".

6.1 Acquisizione giocata

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai Concessionari di richiedere al TN l'acquisizione di una giocata effettuata presso i propri punti vendita.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 111
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN (codice assegnato dal TN)
3	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua la richiesta (univoco per CN)
4	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua la richiesta (univoco per punto vendita)
5	Prog_giocata	Numeric	12	Progressivo della giocata, univoco nel giorno, per terminale di gioco
6	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio/il9 "G" = Totogol
7	Prog_concorso	Numeric	3	Progressivo del concorso nell'anno
8	Anno_concorso	Numeric	4	Anno di svolgimento del concorso nel formato "AAAA"
9	Tipo_giocata	String	5	Identificativo del tipo di giocata: "A" = giocata ordinaria "Cn" = giocata a caratura, ("n" compreso tra 2 e 99 indica il numero di cedole) "Sn" = giocata a caratura speciale ("n" indica il numero di cedole)
10	Totale_colonne	String	15	Numero delle colonne/combinazioni unitarie accettate. In caso di giocata Totocalcio con partecipazione al concorso "il9", il campo contiene, separati dal carattere '!', il numero complessivo di colonne unitarie, il numero di colonne unitarie per il concorso totocalcio e il numero di colonne unitarie per il concorso

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
				"il9".
11	Totale_importo	String	29	Importo della giocata. In caso di giocata Totocalcio con partecipazione al concorso "il9", il campo contiene, separati dal carattere '!', l'importo complessivo, l'importo per il concorso totocalcio e l'importo per il concorso "il9".
12	Pronostico	String		Contiene i pronostici indicati nella giocata (nel formato di seguito specificato)

Tutti i campi della richiesta sono obbligatori.

Il campo pronostico è un campo a lunghezza variabile che contiene la sequenza dei pronostici indicati sulla schedina di gioco, ordinati per colonne divise dal carattere separatore "!". Per il totocalcio l'ultimo carattere di ogni colonna (il quindicesimo) sarà valorizzato a 1 o 0 a seconda dell'adesione o meno della colonna stessa al concorso "il9".

Per ogni schedina di gioco, dovranno essere trasmesse soltanto le colonne compilate.

Il pronostico di ogni singolo evento in schedina deve essere comunicato secondo la codifica di seguito specificata:

Totocalcio:

Pronostico	Codifica nei messaggi
1	A
X	B
2	C
1X	D
X2	E
12	F
1X2	G

Totogol:

Pronostico	Codifica nei messaggi
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	A
11	B
12	C
13	D
14	E
15	F
16	G
17	H
18	I

Pronostico	Codifica nei messaggi
19	J
20	K
21	L
22	M
23	N
24	O
25	P
26	Q
27	R
28	S
29	T
30	U
31	V
32	W
33	a
34	b
35	c
36	d

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 111
2	Esito	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
				allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN (codice assegnato dal TN)
4	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua la richiesta (univoco per CN)
5	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua la richiesta (univoco per punto vendita)
6	Prog_giocata	Numeric	12	Progressivo della giocata, univoco nel giorno, per terminale di gioco .
7	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: (vedi messaggio di richiesta)
8	Prog_concorso	Numeric	3	Progressivo del concorso nell'anno
9	Data_concorso	Numeric	8	Data del concorso nel formato "AAAAMMGG"
10	Tipo_giocata	String	5	Identificativo del tipo di giocata: (vedi messaggio di richiesta)
11	Pronostico	String		Pronostici contenuti nella giocata (vedi messaggio di richiesta)
12	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
13	Num_colonne	String	15	Numero delle colonne/combinazioni unitarie accettate. In caso di giocata Totocalcio con partecipazione al concorso "il9", il campo contiene, separati dal carattere '!', il numero complessivo di colonne unitarie, il numero di colonne unitarie per il concorso totocalcio e il numero di colonne unitarie per il concorso "il9".
14	Importo_giocata	String	29	Importo della giocata. In caso di giocata Totocalcio con partecipazione al concorso "il9", il campo contiene, separati dal carattere '!', l'importo complessivo, l'importo per il concorso totocalcio e l'importo per il concorso "il9".
15	Importo_cedola	String	9	Importo della singola cedola di caratura. Impostato a zero per le giocate non a caratura.
16	Data_registrazione	Numeric	14	Data di acquisizione della giocata nel formato AAAAMMGGhhmmss
17	Matrice_premi prec_part	String	14	Identificativo univoco in caso di vincita di premi precedenti di partecipazione.
18	Importo_premi	Numeric	5	Importo dei premi precedenti di

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
	_prec_part			partecipazione conseguiti dalla giocata
19	Tipo_ premio_prec_pa rt	String	4	Identificativo del tipo di premio precedente di partecipazione. Il carattere 'C' indica un premio per il concorso Totocalcio, 'N' per il concorso "il9", 'G' per il concorso Totogol. Il campo può contenere più caratteri se alla giocata vengono assegnati più premi, anche dello stesso tipo.
20	Flag_registrata	String	1	Impostato ad 1 se la giocata risulta già registrata, a zero in caso contrario

I campi "id_messaggio" ed "esito" sono sempre presenti. I campi successivi sono presenti per esito positivo.

Il campo "importo_cedola" è impostato solo per le giocate a caratura.

Per le giocate a caratura è a carico del teminale di gioco stampare una ricevuta per ogni cedola che sarà individuata univocamente dalla matrice della giocata e dal numero progressivo ad essa attribuito.

In caso di giocate effettuate tramite portale, il campo Id_punto_vend dovrà essere impostato a "PORTALE" e il primo carattere del campo Id_terminale dovrà essere impostato a "I"

In caso di giocate effettuate per via telefonica, il campo Id_punto_vend dovrà essere impostato a "TELEFONO" e il primo carattere del campo Id_terminale dovrà essere impostato a "T"

In caso di giocate effettuate dal punto vendita "virtuale" gestito dal concessionario, il campo Id_punto_vend dovrà essere impostato a "VIRTUALE" e il primo carattere del campo Id_terminale dovrà essere impostato a "V".

ESEMPIO 1: giocata Totocalcio su 2 pannelli, con partecipazione a il9 sul 1° pannello

richiesta:

firma~111~A~PV333~T01~100~C~1~2003~A~5!4!1~250!200!50~ABCCBAAAAAB CBA1!CACBGBBAAAABAC0

risposta:

firma~111~0~A~PV333~T01~100~C~1~20030615~A~ABCCBAAAAABCBA1!CAC BGBBAAAABAC0~C0010300000697~5!4!1~250!200!50~0~20030612114045~0~0~ 0~0

risposta (in caso di retry):

firma~111~0~A~PV333~T01~100~C~1~20030615~A~ABCCBAAAAABCBA1!CACBGBBAAAABAC0~C0010300000697~5!4!1~250!200!50~0~20030612114045~0~0~0~1

ESEMPIO 2: giocata Totogol su 5 pannelli, 8 eventi ordinari + 2 eventi speciali

richiesta:

firma~111~B~PV555~T01~100~G~1~2003~A~10~500~147ADGJMab!258BEHKNac!369CFILObc!47ACFILObd!58BDGJMPcd

risposta:

firma~111~0~B~PV555~T01~100~G~1~20030615~A~147ADGJMab!258BEHKNac!369CFILObc!47ACFILObd!58BDGJMPcd~G0010300000698~10~500~0~20030612114046~0~0~0~0

ESEMPIO 3: errore per giocata Totocalcio su 2 pannelli, con partecipazione a il9 sul 1° pannello

richiesta:

firma~111~A~PV333~T01~100~C~1~2003~A~5!4!4~250!200!50~ABCCBAAAAABCBA1!CACBGBBAAAABAC0

risposta:

firma~111~1I

6.2 Interrogazione ultima giocata

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai punti vendita di interrogare l'ultima giocata registrata dal TN per il singolo terminale di gioco.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 112
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua la richiesta
4	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale che effettua la richiesta

Tutti i campi sono obbligatori.

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 112
2	Esito	String	2	Esito della richiesta. (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN (codice assegnato dal TN)
4	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita
5	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco
6	Prog_giocata	Numeric	12	Progressivo della giocata, univoco nel giorno per terminale di gioco
7	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio "G" = Totogol

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
8	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
9	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato “AAAA”
10	Tipo_giocata	String	5	Identificativo del tipo di giocata: (vedi messaggio acquisizione giocata)
11	Data_registrazione	Numeric	14	Data di acquisizione della giocata nel formato “AAAAMMGGhhmmss”
12	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
13	Flag_annullata	String	1	Impostato ad 1 se la giocata risulta precedentemente annullata, a zero in caso contrario.

I campi “id_messaggio” ed “esito” sono sempre presenti. I campi successivi saranno presenti per esito positivo.

6.3 Annullamento giocata

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai punti vendita di annullare una giocata registrata dal TN, purchè l'annullamento sia richiesto entro 180 secondi dall'ora di registrazione della giocata stessa (l'ora di riferimento è quella del TN, riportata sulla ricevuta di gioco).

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 113
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua la richiesta
4	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua la richiesta
5	Prog_giocata	Numeric	12	Progressivo della giocata, univoco nel giorno per terminale di gioco
6	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
7	Prog_concorso	Numeric	3	Progressivo del concorso nell'anno
8	Anno_concorso	Numeric	4	Anno di svolgimento del concorso nel formato "AAAA"
9	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN (opzionale)
10	Identificativo_ richiesta	String	12	Identificativo, univoco nel giorno, della richiesta inviata

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 113
2	Esito	String	2	Esito della richiesta. (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN (codice assegnato dal TN)
4	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita
5	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco
6	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
7	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
8	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
9	Prog_giocata	Numeric	12	Progressivo della giocata, univoco nel giorno per terminale di gioco
10	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
11	Importo_giocata	Numeric	9	Importo della giocata annullata
12	Data_annullamento	Numeric	14	Data di registrazione dell'annullamento nel formato "AAAAMMGGhhmmss"
13	Flag_annullata	String	1	Impostato ad 1 nel caso di un successivo inoltro della medesima richiesta, e a zero in caso contrario

I campi "id_messaggio" ed "esito" sono sempre presenti. I campi successivi saranno presenti per esito positivo.

6.4 Interrogazione ricevuta vincente

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN e, tramite questi, ai punti vendita di interrogare il TN per sapere se una giocata è vincente e conoscere l'ammontare della vincita.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 114
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua la richiesta
4	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua la richiesta
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
7	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
8	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
9	Id_cedola	Numeric	4	Progressivo che identifica la cedola. Impostato a zero nelle giocate non a caratura

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 114
2	Esito	String	2	Esito della richiesta. (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN (codice assegnato dal TN)

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
4	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua la richiesta
5	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua la richiesta
6	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
7	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
8	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
9	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
10	Vincita_giocata	Numeric	12	Importo vincita complessiva della giocata
11	Vincita_cedola	Numeric	12	Importo vincita spettante alla cedola. Impostato a zero nelle giocate non a caratura

I campi "id_messaggio" ed "esito" sono sempre presenti. I campi successivi sono presenti per esito positivo.

6.5 Validazione pagamento vincita

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai punti vendita e ai CN di richiedere al TN la validazione della ricevuta vincente per il pagamento del premio.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 115
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua il pagamento
4	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua il pagamento
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
7	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
8	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
9	Id_cedola	Numeric	4	Progressivo che identifica la cedola. Impostato a zero nelle giocate non a caratura
10	Limite_importo	Numeric	9	Se impostato, indica l'importo massimo disponibile dal punto vendita per pagare la vincita
11	Identificativo_richiesta	String	12	Identificativo, univoco nel giorno, della richiesta inviata

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 115
2	Esito	String	2	Esito della richiesta. (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN (codice assegnato dal TN)
4	Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua il pagamento
5	Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua il pagamento
6	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
7	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
8	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
9	Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN
10	Id_cedola	Numeric	4	Progressivo che identifica la cedola. Impostato a zero nelle giocate non a caratura
11	Importo_vincita	Numeric	12	Importo vincita della giocata (o cedola)
12	Data_validazione	Numeric	14	Data di validazione nel formato "AAAAMMGGhhmmss"
13	Flag_validata	String	1	Campo impostato ad 1 nel caso in cui la giocata risulti già validata, e a zero in caso contrario

I campi "id_messaggio" ed "esito" sono sempre presenti. I campi successivi sono presenti per esito positivo.

6.6 Interrogazione comunicazioni

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN un ulteriore invio di una comunicazione, eventualmente non ricevuta, individuata tramite il progressivo giornaliero della comunicazione stessa.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 116
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Prog_comunicazione	Numeric	2	Progressivo giornaliero della comunicazione
4	Data_comunicazione	Numeric	8	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGG"

- **Risposta:**

In risposta verrà inviato direttamente il messaggio oggetto della richiesta, oppure il seguente messaggio di errore.

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 116
2	Esito	String	2	Esito della risposta.

6.7 Interrogazione stato concorso

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di interrogare un concorso per conoscerne lo stato (vedi tabella codici stato concorso allegata) .

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 117
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Id_ tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
4	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
5	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 117
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Errori allegata).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
5	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
6	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
7	Stato_concorso	String	1	Codice che identifica lo stato del concorso (Vedi tabella Codici allegata)
8	Stato_conc_ abbinato	string	1	Codice che identifica lo stato del concorso abbinato (es."il9" è attualmente abbinato al totocalcio)

I campi "id_messaggio" ed "esito" sono sempre presenti. I campi successivi sono presenti per esito positivo.

6.8 Richiesta scambio chiavi pubbliche

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di comunicare al TN la chiave pubblica con cui riconoscere la propria firma e ricevere in risposta la chiave pubblica del TN.

Le chiavi pubbliche scambiate sono trasmesse codificate base64.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 118
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Chiave_pubblica_CN	String	256	Chiave pubblica del CN

Il messaggio di richiesta sarà firmato utilizzando per l'ultima volta la vecchia chiave privata del CN. In risposta il TN comunicherà la propria nuova chiave pubblica firmando il messaggio per l'ultima volta con la vecchia chiave privata.

Risposta:

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 118
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Chiave_pubblica_TN	String	256	Chiave pubblica del TN

I campi "id_messaggio" ed "esito" sono sempre presenti. I campi successivi sono presenti per esito positivo.

6.9 Interrogazione palinsesto

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN il palinsesto di un determinato concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 119
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
4	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
5	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 119
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	palinsesto	xml		Testo xml che contiene i dati del palinsesto di seguito specificati (vedi allegato 4)

Descrizione struttura del testo xml

Tag	**Tipo**	**Max lunghezza**	**Descrizione**
Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
Data_concorso	Numeric	8	Data del concorso nel formato "AAAAMMGG"
Prog_evento	Numeric	2	Progressivo dell'evento all'interno del palinsesto
Squadra1	String	15	Prima squadra di un evento del palinsesto
Squadra2	String	15	Seconda squadra di un evento del palinsesto
Note	String	15	Note relative all'evento

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE bollettino_palinsesto [
<!ELEMENT bollettino_palinsesto (id_tipo_concorso, prog_concorso,
data_concorso, avvenimento+)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT prog_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT avvenimento (prog_evento, squadra1, squadra2, note)>
<!ELEMENT prog_evento (#PCDATA)>
<!ELEMENT squadra1 (#PCDATA)>
<!ELEMENT squadra2 (#PCDATA)>
<!ELEMENT note (#PCDATA)>
]>
```

I campi "Prog_evento", "Squadra1", "Squadra2" e "Note" sono ripetuti con molteplicità pari al numero di eventi in schedina.

6.10 Interrogazione elenco giornaliero giocate annullate

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN l'elenco delle giocate annullate in un determinato giorno da tutti i propri punti vandita. La richiesta non può essere relativa al giorno corrente se risulta ancora aperta l'attività di gioco.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 132
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Data_annullo	Numeric	8	Giorno per cui si richiede l'elenco degli annullamenti, nel formato "AAAAMMGG"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 132
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Data_annullo	Numeric	8	Giorno in cui sono stati effettuati gli annullamenti, nel formato "AAAAMMGG"
5	elenco	xml		Testo xml che contiene l'elenco delle giocate annullate con i dati di seguito specificati (vedi allegato 10)

Descrizione struttura del testo xml

Tag	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
Anno_concorso	Numeric	4	anno del concorso nel formato "AAAA"
Id_punto_vend	String	8	Identificativo del punto vendita che effettua il pagamento
Id_terminale	String	8	Identificativo del terminale di gioco che effettua il pagamento
Ora_annullo	Numeric	6	Ora in cui è stato effettuato l'annullamento nel formato "hhmmss"
Matrice_giocata	String	14	Identificativo univoco assegnato alla giocata dal TN

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE elenco_annullate [
<!ELEMENT elenco_annullate ((id_tipo_concorso, prog_concorso, anno_concorso,
id_punto_vend, id_terminale, ora_annullo, matrice_giocata)+)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT prog_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT anno_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_punto_vend (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
<!ELEMENT ora_annullo (#PCDATA)>
<!ELEMENT matrice_giocata (#PCDATA)>
]>
```

6.11 Comunicazione palinsesto

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN il palinsesto di un determinato concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 120
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	palinsesto	xml		Testo xml che contiene i dati del palinsesto di seguito specificati (vedi allegato 4)

Per la struttura del testo xml si rimanda al paragrafo "Interrogazione palinsesto".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 120
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.12 Comunicazione apertura concorso

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, e tramite questi ai punti vendita, l'apertura di un concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 121
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Dati_apertura_concorso	String		Campo contenente i dati di apertura del concorso

Il campo "Dati_apertura_concorso" conterrà i dati dei concorsi di cui si comunica l'apertura nel seguente formato:

per ogni concorso in apertura:
Id_tipo_concorso,
carattere separatore "-",
Prog_concorso,
carattere separatore "-",
Data_concorso ("AAAAMMGG"),
carattere separatore "-",
Data_apertura ("AAAAMMGGhhmmss"),
carattere separatore "-",
Data_chiusura ("AAAAMMGGhhmmss"),

Tale gruppo di dati sarà ripetuto per ogni concorso di cui si sta comunicando l'apertura.
I vari gruppi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 121
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.13 Comunicazione chiusura concorso

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, e tramite questi ai punti vendita, la chiusura di un concorso fornendone gli estremi.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 122
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Dati_chiusura_concorso	String		Campo contenente i dati di chiusura del concorso

Il campo "Dati_chiusura_concorso" conterrà i dati dei concorsi di cui si comunica la chiusura nel seguente formato:

per ogni concorso in chiusura:
Id_tipo_concorso,
carattere separatore "-",
Prog_concorso,
carattere separatore "-",
Data_concorso ("AAAAMMGG"),
carattere separatore "-",
Data_chiusura ("AAAAMMGGhhmmss"),

Tale gruppo di dati sarà ripetuto per ogni concorso di cui si sta comunicando la chiusura. I vari gruppi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 122
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.14 Comunicazione apertura attività di gioco

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, e tramite questi ai punti vendita, l'apertura quotidiana delle attività di gioco.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 123
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Dati_apertura_att ivita_gioco	String		Campo contenente i dati di apertura dell'attività di gioco

Il campo "Dati_apertura_attivita_gioco" conterrà i dati dei concorsi di cui si comunica l'apertura dell'attività di gioco nel seguente formato:

per ogni concorso:
Id_tipo_concorso,
carattere separatore "-",
Prog_concorso,
carattere separatore "-",
Data_concorso ("AAAAMMGG"),
carattere separatore "-",
Data_apertura_attivita_gioco ("AAAAMMGGhhmmss"),

Tale gruppo di dati sarà ripetuto per ogni concorso di cui si sta comunicando l'apertura dell'attività di gioco . I vari gruppi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 123
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.15 Comunicazione chiusura attività di gioco

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, e tramite questi ai punti vendita, la chiusura quotidiana delle attività di gioco.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 124
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Dati_chiusura_attivita_gioco	String		Campo contenente i dati di chiusura dell'attività di gioco

Il campo "Dati_chiusura_attivita_gioco" conterrà i dati dei concorsi di cui si comunica la chiusura dell'attività di gioco nel seguente formato:

per ogni concorso:
Id_tipo_concorso,
carattere separatore "-",
Prog_concorso,
carattere separatore "-",
Data_concorso ("AAAAMMGG"),
carattere separatore "-",
Data_chiusura_attivita_gioco ("AAAAMMGGhhmmss"),

Tale gruppo di dati sarà ripetuto per ogni concorso di cui si sta comunicando la chiusura dell'attività di gioco. I vari gruppi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 124
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.16 Comunicazione apertura riscossione vincite

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, e tramite questi ai punti vendita, l'inizio della fase di pagamento delle ricevute vincenti di un concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 125
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Dati_apertura_riscossione_vincita	String		Campo contenente i dati di apertura riscossione vincita

Il campo "Dati_apertura_riscossione_vincita" conterrà i dati dei concorsi di cui si comunica la chiusura dell'attività di gioco nel seguente formato (per ogni concorso):

Id_tipo_concorso,
carattere separatore "-",
Prog_concorso,
carattere separatore "-",
Data_concorso ("AAAAMMGG"),
carattere separatore "-",
Data_apertura_riscossioni ("AAAAMMGGhhmmss"),
carattere separatore "-",
Data_chiusura_riscossioni ("AAAAMMGGhhmmss").

Tale gruppo di dati sarà ripetuto per ogni concorso di cui si sta comunicando l'apertura delle riscossioni. I vari gruppi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 125
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.17 Comunicazione chiusura riscossione vincite

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, e tramite questi ai punti vendita, la chiusura della fase di pagamento delle ricevute vincenti di un concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 126
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Dati_chiusura_riscossione_vincita	String		Campo contenente i dati di chiusura riscossione vincita

Il campo "Dati_chiusura_riscossione_vincita" conterrà i dati dei concorsi di cui si comunica la chiusura dell'attività di gioco nel seguente formato (per ogni concorso):

Id_tipo_concorso,
carattere separatore "-",
Prog_concorso,
carattere separatore "-",
Data_concorso ("AAAAMMGG"),
carattere separatore "-",
Data_chiusura_riscossioni ("AAAAMMGGhhmmss").

Tale gruppo di dati sarà ripetuto per ogni concorso di cui si sta comunicando la chiusura delle riscossioni. I vari gruppi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

Body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 126
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.18 Comunicazione scambio chiavi pubbliche

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN la chiave pubblica con cui riconoscere la propria firma e ricevere in risposta la chiave pubblica dei CN.

Questa richiesta viene attivata a scadenze prestabilite ed in una determinata fascia oraria. Qualora un CN non riceva il messaggio dovrà attivare successivamente la funzione “Richiesta scambio chiavi pubbliche”.

Le chiavi pubbliche scambiate sono trasmesse codificate base64.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 127
2	Id_TN	String	1	Identificativo TN
3	Chiave_pubblica	String	256	Chiave pubblica del TN

Il messaggio sarà firmato utilizzando per l’ultima volta la vecchia chiave privata del TN.

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 127
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).
4	Chiave_pubblica	String	256	Chiave pubblica del CN

Il messaggio dovrà essere firmato utilizzando per l’ultima volta la vecchia chiave privata del CN.

6.19 Comunicazione di servizio

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di effettuare delle comunicazioni di servizio ai CN inviando un messaggio in chiaro.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 128
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	descrizione	String	200	Contenuto del messaggio

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 128
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.20 Comunicazione percentuali pronostici

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN le percentuali dei segni pronosticati per gli eventi in schedina.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 129
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
7	Data_concorso	Numeric	8	Data del concorso nel formato "AAAAMMGG"
8	Percentuali	String		Percentuali pronostici

Il campo "Percentuali" conterrà i dati nel seguente formato:

per ogni evento del concorso totocalcio:
progressivo evento,
carattere separatore "-",
percentuale 1,
carattere separatore ".",
percentuale X,
carattere separatore ".",
percentuale 2
i 14 eventi saranno separati dal carattere "!".

per ogni evento del concorso totogol:
progressivo evento,
carattere separatore "-",

percentuale
i 36 eventi saranno separati dal carattere ”!”.

Le percentuali saranno espresse con valori arrotondati alla seconda cifra decimale e privi di interpunzioni. Esempio:

34,28 % verrà espresso come 3428;
8,4% verrà espresso come 840;
0 % verrà espresso come 0;
100% verrà espresso come 10000.

Es. “Percentuali” totocalcio: 1-2023.2500.5477!2-3000.5555.1945!2-2023.2500.5477! …

es. “Percentuali” totogol: 1-1021!2-1300!3-2023!4-1110! …

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 129
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.21 Comunicazione invalidità evento

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN gli eventi dichiarati invalidi.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 130
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
7	Data_concorso	Numeric	8	Data del concorso nel formato "AAAAMMGG"
8	Eventi_invalidi	String		Evento del palinsesto dichiarato invalido nel formato di seguito specificato

Il campo "Eventi_invalidi" conterrà, per ogni evento del concorso, i dati nel seguente formato:

progressivo evento,
carattere separatore "-",
squadra1,
carattere separatore ".",
squadra2,
carattere separatore ".",
note
i singoli eventi saranno separati dal carattere "!".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 130
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.22 Comunicazione variazione data svolgimento evento

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN la variazione della data di svolgimento di un evento.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 131
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero identificativo del concorso
7	Data_concorso	Numeric	8	Data del concorso nel formato "AAAAMMGG"
8	Evento	String	34	Evento del palinsesto dichiarato invalido nel formato di seguito specificato
9	Data_svolgimento	Numeric	14	Data svolgimento evento nel formato "AAAAMMGGhhmm"

Il campo "Evento" conterrà i dati nel seguente formato:

progressivo evento,
carattere separatore "-",
squadra1,
carattere separatore ".",
squadra2,
carattere separatore ".",
note.

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 131
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.23 Interrogazione saldi settimanali

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN i saldi contabili.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 311
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Settimana_riferimento	Numeric	6	Settimana di riferimento del saldo Nel formato "AAAASS" (S=numero della settimana nell'anno)

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 311
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	saldo	xml		Testo XML contenente i dati del saldo come di seguito specificato (vedi allegato 5)

Descrizione struttura del testo xml

- Blocco del saldo, sono indicate tutte le informazioni generali sul concessionario e i totali del saldo, unico per ogni file.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
saldo_settimanale			**Blocco**
id_concessionario	String	1	Identificativo Concessionario
concessionario	String	150	Denominazione Concessionario
settimana_riferimento	Numeric	6	Settimana di riferimento del saldo Nel formato AAAASS
data_inizio_conteggio	String	8	Data di inizio del saldo (lunedì) Nel formato AAAAMMGG
data_fine_conteggio	String	8	Data di fine del saldo (domenica) Nel formato AAAAMMGG
incasso	Numeric	12	Incasso Totale Settimanale
aggio	Numeric	12	Aggio Punti vendita calcolato sull'incasso totale settimanale
riscossioni	Numeric	12	Vincite pagate dai Punti vendita nella settimana di riferimento del saldo
credito_precedente	Numeric	12	Indica un eventuale importo da stornare dal saldo corrente, dovuto ad un precedente saldo negativo
importo_dovuto	Numeric	12	Importo che il Concessionario dovrà versare
riporto	Numeric	12	Riporto eventuale

- Blocco dettaglio, sono indicate tutte le informazioni sul saldo del singolo concorso. Nel file si ripete per ogni concorso della settimana.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
dettaglio			**Blocco**
id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso (Valori : 'G' , 'C' , 'N')
progressivo_concorso	Numeric	3	Progressivo Concorso
data_concorso	String	8	Data Concorso Nel formato AAAAMMGG
incasso	Numeric	12	Incasso relativo al concorso

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
aggio	Numeric	12	Aggio Punti vendita calcolato sull'incasso del singolo concorso
compenso	Numeric	12	Compenso del concessionario
quota_anticipo	Numeric	12	Quota dell'anticipo Restituita
incasso_per_restituzione	Numeric	12	Incasso Totale Settimanale dei punti vendita per i quali è stato dato l'anticipo

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE saldo_settimanale [

<!ELEMENT saldo_settimanale
(id_concessionario,concessionario,settimana_riferimento,
data_inizio_conteggio,data_fine_conteggio,incasso,aggio,riscossioni,
credito_precedente,riporto_eventuale,importo_dovuto,(dettaglio)+)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT settimana_riferimento (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_inizio_conteggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_fine_conteggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT incasso (#PCDATA)>
<!ELEMENT aggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>
<!ELEMENT credito_precedente (#PCDATA)>
<!ELEMENT riporto_eventuale (#PCDATA)>
<!ELEMENT importo_dovuto (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio
(id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
incasso,aggio,compenso,quota_anticipo, incasso_per_restituzione)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT compenso (#PCDATA)>
<!ELEMENT quota_anticipo (#PCDATA)>
<!ELEMENT incasso_per_restituzione (#PCDATA)>
]>
```

Il formato nativo del testo è di tipo UNIX, pertanto la fine di ogni riga è contrassegnata da un singolo carattere "new-line" (codice ascii 10).

6.24 Interrogazione vincite pagate settimanali

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN le riscossioni considerate nel conteggio del saldo.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 312
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Settimana_riferimento	Numeric	6	Settimana di riferimento del saldo Nel formato "AAAASS" (S=numero della settimana nell'anno)

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 312
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Riscossioni	xml		Testo XML contenente i dati delle riscossioni conteggiate nel saldo (vedi allegato 6)

Descrizione struttura del testo xml

- Blocco riscossioni, sono indicate tutte le informazioni generali sul concessionario.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
riscossioni_settimanali			**Blocco**
id_concessionario	String	1	Identificativo Concessionario
concessionario	String	150	Denominazione Concessionario
riscossioni	Numeric	12	Totale delle riscossioni nella settimana di riferimento del saldo
settimana_riferimento	Numeric	6	Settimana di riferimento del saldo Nel formato AAAASS

- Blocco dettaglio, sono indicate tutte le informazioni sul pagamento della vincita. Nel file si ripete per ogni vincita pagata.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
dettaglio			Blocco
id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso (Valori : 'G' , 'C', 'N')
progressivo_concorso	Numeric	3	Progressivo Concorso
data_concorso	String	8	Data Concorso Nel formato AAAAMMGG
matrice	String	14	Matrice giocata
cedola	Numeric	5	Progressivo che identifica la cedola di caratura
data_pagamento	String	14	Data di pagamento della vincita Nel formato "AAAAMMGGhhmmss"
id_punto_vendita	String	8	Identificativo del punto vendita che ha effettuato il pagamento
id_terminale	String	8	Identificativo del terminale che ha effettuato il pagamento
tipo_vincita	String	1	Indica la modalità di vincita di premi precedenti, a punteggio o successivi di partecipazione (Valori : 'I', 'P', 'E')
importo_vincita	Numeric	12	Importo della Vincita

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE riscossioni_settimanali [

<!ELEMENT riscossioni_settimanali
(id_concessionario,concessionario,riscossioni,settimana_riferimento,
(dettaglio)+)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_riferimento (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio (id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
matrice,cedola,data_pagamento,id_punto_vendita,id_terminale,tipo_vincita,im
porto_vincita)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT matrice (#PCDATA)>
<!ELEMENT cedola (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_pagamento (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_punto_vendita (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
<!ELEMENT tipo_vincita (#PCDATA)>
<!ELEMENT importo_vincita (#PCDATA)>
]>
```

Il formato nativo del testo è di tipo UNIX, pertanto la fine di ogni riga è contrassegnata da un singolo carattere “new-line” (codice ascii 10).

6.25 Interrogazione saldi giornalieri

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN i saldi contabili.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 313
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Data_riferimento	Numeric	8	Data di riferimento del saldo Nel formato "AAAAMMGG"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 313
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	saldo	xml		Testo XML contenente i dati del saldo come di seguito specificato(vedi allegato 12)

Descrizione struttura del testo xml

- Blocco del saldo, sono indicate tutte le informazioni generali sul concessionario e i totali del saldo, unico per ogni file.

Campo	**Tipo**	**Max lunghezza**	**Descrizione**
saldo_giornaliero			**Blocco**
id_concessionario	String	1	Identificativo Concessionario
concessionario	String	150	Denominazione Concessionario
data_riferimento	Numeric	8	Data di riferimento del saldo Nel formato AAAAMMGG
incasso	Numeric	12	Incasso totale
aggio	Numeric	12	Aggio Punti vendita calcolato sull'incasso totale
riscossioni	Numeric	12	Vincite pagate dai Punti vendita

- Blocco dettaglio, sono indicate tutte le informazioni sul saldo del singolo concorso. Nel file si ripete per ogni concorso della settimana.

Campo	**Tipo**	**Max lunghezza**	**Descrizione**
dettaglio			**Blocco**
id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso (Valori : 'G' , 'C' , 'N')
progressivo_concorso	Numeric	3	Progressivo Concorso
data_concorso	String	8	Data Concorso Nel formato AAAAMMGG
incasso	Numeric	12	Incasso relativo al concorso
aggio	Numeric	12	Aggio Punti vendita calcolato sull'incasso del singolo concorso

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE saldo_giornaliero [

<!ELEMENT saldo_giornaliero
(id_concessionario,concessionario,data_riferimento,
incasso,aggio,riscossioni,(dettaglio)+)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
```

```
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_riferimento (#PCDATA)>
<!ELEMENT incasso (#PCDATA)>
<!ELEMENT aggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio
(id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso, incasso,aggio)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
]>
```

Il formato nativo del testo è di tipo UNIX, pertanto la fine di ogni riga è contrassegnata da un singolo carattere “new-line” (codice ascii 10).

6.26 Interrogazione vincite pagate giornaliere

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN le riscossioni considerate nel conteggio del saldo.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 314
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Data_riferimento	Numeric	8	data di riferimento Nel formato “AAAAMMGG”

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 314
2	Esito	String	2	Esito della risposta. (vedi tabella Codici in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Riscossioni	xml		Testo XML contenente i dati delle riscossioni conteggiate nel saldo (vedi allegato 13)

Descrizione struttura del testo xml

- Blocco riscossioni, sono indicate tutte le informazioni generali sul concessionario.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
riscossioni_giornaliere			**Blocco**
id_concessionario	String	1	Identificativo Concessionario
concessionario	String	150	Denominazione Concessionario
riscossioni	Numeric	12	Totale delle riscossioni giornaliere
data_riferimento	Numeric	8	data di riferimento Nel formato “AAAAMMGG”

- Blocco dettaglio, sono indicate tutte le informazioni sul pagamento della vincita. Nel file si ripete per ogni vincita pagata.

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
dettaglio			Blocco
id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso (Valori : ‘G’ , ‘C’, ‘N’)
progressivo_concorso	Numeric	3	Progressivo Concorso
data_concorso	String	8	Data Concorso Nel formato AAAAMMGG
matrice	String	14	Matrice giocata
cedola	Numeric	5	Progressivo che identifica la cedola di caratura
data_pagamento	String	14	Data di pagamento della vincita Nel formato “AAAAMMGGhhmmss”
id_punto_vendita	String	8	Identificativo del punto vendita che ha effettuato il pagamento
id_terminale	String	8	Identificativo del terminale che ha effettuato il pagamento
tipo_vincita	String	1	Indica la modalità di vincita dei premi precedenti di partecipazione, a punteggio o successivi di partecipazione (Valori : ‘I’, ‘P’, ‘E’)
importo_vincita	Numeric	12	Importo della Vincita

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE riscossioni_giornaliere [

<!ELEMENT riscossioni_giornaliere
(id_concessionario,concessionario,riscossioni,data_riferimento,(dettaglio)+
)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_riferimento (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio (id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
matrice,cedola,data_pagamento,id_punto_vendita,id_terminale,tipo_vincita,im
porto_vincita)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT matrice (#PCDATA)>
<!ELEMENT cedola (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_pagamento (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_punto_vendita (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
<!ELEMENT tipo_vincita (#PCDATA)>
<!ELEMENT importo_vincita (#PCDATA)>
]>
```

Il formato nativo del testo è di tipo UNIX, pertanto la fine di ogni riga è contrassegnata da un singolo carattere “new-line” (codice ascii 10).

6.27 Comunicazione disponibilità saldi settimanali

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN la disponibilità dei saldi contabili per una determinata settimana.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 321
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo TN
5	settimana_riferimento	Numeric	6	Settimana di riferimento del saldo Nel formato AAAASS

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 321
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.28 Comunicazione del montepremi

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di inviare ai CN le informazioni relative all'ammontare del montepremi per ogni concorso di ogni tipo di gioco.

Tale comunicazione è parte del Bollettino Ufficiale (ex art. 8 del Regolamento).

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 211
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Numero progressivo del messaggio inviato
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo del TN
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio "N" = "il9" "G" = Totogol
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
7	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
8	Montepremi	Numeric	12	Montepremi del concorso in centesimi di euro
9	Jackpot	Numeric	12	Jackpot del concorso in centesimi di euro
10	Jackpot2	Numeric	12	Jackpot del concorso in centesimi di euro per la seconda categoria di vincita

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 211
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.29 Comunicazione risultati sportivi

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di trasmettere ai CN la colonna dei risultati sportivi e l'indicazione di eventi non validi.

Richiesta:

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 212
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Numero progressivo del messaggio inviato
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo del TN
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio/"il9" "G" = Totogol
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
7	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
8	Risultato	String		risultato sportivo degli eventi in concorso

Il campo "risultato" conterrà i dati nel seguente formato:

per ogni evento del concorso:
progressivo evento,
carattere separatore "-",
punteggio squadra1,
carattere separatore ".",
punteggio squadra2.
I risultati dei singoli eventi saranno separati dal carattere "!".

Nel caso di evento non valido il campo "risultato" conterrà i dati nel seguente formato:
progressivo evento,
carattere separatore "-",
stringa "nv".

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 212
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.30 Comunicazione colonna vincente

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di trasmettere ai CN la colonna vincente.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 213
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Numero progressivo del messaggio inviato
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo del TN
5	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio/"il9" "G" = Totogol
6	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
7	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
8	Risultato	String		Il risultato del singolo evento è intervallato dal carattere "!"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 213
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.31 Interrogazione quote dei premi a punteggio

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN l'invio delle informazioni relative alle quote ed al numero di colonne vincenti di un concorso. Tali informazioni sono parte del Bollettino Ufficiale .

Richiesta:

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 214
2	Id_ CN	String	1	Identificativo dei CN
3	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio/"il9" "G" = Totogol
4	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
5	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 214
2	Esito	String	2	Esito della risposta (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Quote	Xml		Testo xml che contiene i dati relativi alle quote di seguito specificati (vedi allegato 7)

Descrizione struttura del testo xml

Tag	**Tipo**	**Max lunghezza**	**Descrizione**
Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio "N" = "il9" "G" = Totogol
Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
Anno	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
Tipo_quote	String	1	Vale "D" per le quote definitive, vale "1", "X"e "2" per le quote dei possibili risultati del posticipo
Classe	String	1	Indicatore della categoria di vincita (da 1 a 4 nel caso di Totocalcio e Totogol e U nel caso di "il9").
Vincenti	Numeric	6	Numero vincitori del premio della corrispondente categoria
Quota	Numeric	12	Quota unitaria per ogni premio della corrispondente categoria
Punti	String	3	Punti totalizzati dalla vincita.

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE comunicazione_quote [
   <!ELEMENT comunicazione_quote (concorso+)>
   <!ELEMENT concorso (id_tipo_concorso, prog, anno, esito)>
   <!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
   <!ELEMENT prog (#PCDATA)>
   <!ELEMENT anno (#PCDATA)>
   <!ELEMENT esito ((tipo_quote, categoria+)+)>
   <!ELEMENT tipo_quote (#PCDATA)>
   <!ELEMENT categoria (classe, vincenti, quota, punti)>
   <!ELEMENT classe (#PCDATA)>
   <!ELEMENT vincenti (#PCDATA)>
   <!ELEMENT quota (#PCDATA)>
   <!ELEMENT punti (#PCDATA)>
]>
```

Il tag "concorso" è ripetuto tante volte quanti sono i concorsi di cui vengono comunicate le quote dei premi a punteggio. Il tag "tipo_quote" è ripetuto un numero di volte pari ai possibili esiti del posticipo. Il tag "categoria" è ripetuto un numero di volte pari al numero di categorie di premi a punteggio.

6.32 Comunicazione quote dei premi a punteggio

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, a seguito dello spoglio, le quote dei premi a punteggio per un determinato concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 215
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo del TN
5	Quote	Xml		Testo xml che contiene i dati relativi alle quote di seguito specificati (vedi allegato 7)

Per la struttura del testo xml si rimanda al paragrafo precedente

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 215
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.33 Interrogazione vincenti premi precedenti di partecipazione e a punteggio

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN l'invio delle giocate vincenti i premi a punteggio di un concorso.

Richiesta:

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 220
2	Id_ CN	String	1	Identificativo dei CN
3	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio "N" = "il9" "G" = Totogol
4	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
5	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
6	Tipo_premio	String	1	Indica il tipo di vincita di cui si richiede l'elenco: "I": premi precedenti di partecipazione "P": premi a punteggio

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 220
2	Esito	String	2	Esito della risposta (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso (Valori : 'G' , 'C', 'N')
5	progressivo_concorso	Numeric	3	Progressivo Concorso
6	data_concorso	String	8	Data Concorso Nel formato AAAAMMGG
7	Tipo_premio	String	1	Indica il tipo di vincita di cui si

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
				richiede l'elenco: "I": premi precedenti di partecipazione "P": premi a punteggio
8	Elenco_vincenti	Xml		Testo xml che contiene l'elenco delle giocate vincenti a punteggio con la struttura di seguito specificata (vedi allegato 11)

Descrizione struttura del testo xml

Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
id_punto_vendita	String	8	Identificativo del punto vendita dove è stata effettuata la giocata
id_terminale	String	8	Identificativo del terminale dove è stata effettuata la giocata
Prog_giocata	Numeric	12	Progressivo della giocata
Data_giocata	Numeric	14	Data accettazione giocata nel formato "AAAAMMGGhhmmss"
Tipo_giocata	String	5	Identificativo del tipo di giocata
importo_vincita	Numeric	12	Importo della Vincita

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE elenco_vincenti [
 <!ELEMENT elenco_vincenti (vincente+)>
 <!ELEMENT vincente (id_punto_vendita, id_terminale, prog_giocata,
 data_giocata, tipo_giocata, importo_vincita)>
 <!ELEMENT id_punto_vendita (#PCDATA)>
 <!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
 <!ELEMENT prog_giocata (#PCDATA)>
 <!ELEMENT data_giocata (#PCDATA)>
 <!ELEMENT tipo_giocata (#PCDATA)>
 <!ELEMENT importo_vincita (#PCDATA)>
]>
```

6.34 Interrogazione vincenti premi successivi di partecipazione

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di richiedere al TN l'invio delle matrici vincenti i premi successivi di partecipazione di un concorso.

Richiesta:

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 216
2	Id_ CN	String	1	Identificativo dei CN
3	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio "N" = "il9" "G" = Totogol
4	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
5	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 216
2	Esito	String	2	Esito della risposta (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Matrici vincenti	Xml		Testo xml che contiene i dati relativi ai premi successivi di partecipazione di seguito specificati (vedi allegato 8)

Descrizione struttura del testo xml

Tag	**Tipo**	**Max lunghezza**	**Descrizione**
Tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio "N" = "il9" "G" = Totogol
Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
Anno	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"
Punti	Numeric	2	Punteggio a cui sono assegnati i premi successivi di partecipazione
Punto_vendita	String	8	Identificativo del punto vendita dove è stata effettuata la giocata
Terminale	String	8	Identificativo del terminale dove è stata effettuata la giocata
Matrice	String	14	Matrice vincente un premio di partecipazione

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE comunicazione_successivi [
  <!ELEMENT comunicazione_successivi (tipo_concorso, prog_concorso, anno,
(punti, estratto+)+)>
  <!ELEMENT tipo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT prog_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT anno (#PCDATA)>
  <!ELEMENT punti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT estratto (punto_vendita, terminale, matrice)>
  <!ELEMENT punto_vendita (#PCDATA)>
  <!ELEMENT terminale (#PCDATA)>
  <!ELEMENT matrice (#PCDATA)>
]>
```

Il tag "punti" è ripetuto un numero di volte pari ai diversi punteggi a cui sono assegnati premi successivi di partecipazione per il presente concorso. Dopo ogni tag "punti", la sequenza di tag "punto_vendita", "terminale" e "matrice" è ripetuta un numero di volte pari ai premi di partecipazione assegnati a quel punteggio.

6.35 Comunicazione vincenti premi successivi di partecipazione

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di comunicare ai CN, a seguito delle estrazioni, le matrici delle giocate vincenti i premi successivi di partecipazione.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 217
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno.
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo del TN
5	Matrici	Xml		Testo xml che contiene i dati relativi ai premi successivi di partecipazione di seguito specificati (vedi allegato 8)

Per la struttura del testo xml si rimanda al paragrafo precedente

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 217
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

6.36 Interrogazione Bollettino Ufficiale

- **Descrizione:**

Questa funzione consente ai CN di ottenere dal TN la trasmissione del Bollettino Ufficiale relativo ad un determinato concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 218
2	Id_ CN	String	1	Identificativo dei CN
3	Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio/"il9" "G" = Totogol
4	Prog_concorso	Numeric	3	Numero progressivo del concorso
5	Anno_concorso	Numeric	4	Anno del concorso nel formato "AAAA"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 218
2	Esito	String	2	Esito della risposta (vedi tabella errori in allegato).
3	Id_CN	String	1	Identificativo CN
4	Bollettino	xml		Testo xml che contiene i dati del Bollettino di seguito specificati (vedi allegato 9)

Descrizione struttura del testo xml

Tag	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
Id_tipo_concorso	String	1	Identificativo del concorso: "C" = Totocalcio "G" = Totogol
Progressivo_concorso	Numeric	3	Progressivo del concorso
Data_concorso	Numeric	8	Data del concorso nel formato "AAAAMMGG"
Prog_evento	Numeric	2	Progressivo dell'evento all'interno del palinsesto
Squadra1	String	15	Prima squadra di un evento del palinsesto
Squadra2	String	15	Seconda squadra di un evento del palinsesto
Note	String	15	Note relative all'evento
Prog_anticipo	Numeric	2	Progressivo dell'evento in schedina anticipato
Data_anticipo	Numeric	14	Data svolgimento evento nel formato "AAAAMMGGhhmm"
Prog_invalido	Numeric	2	Progressivo dell'evento in schedina dichiarato invalido
Montepremi	Numeric	12	Montepremi del concorso in centesimi di euro
Jackpot	Numeric	12	Jackpot del concorso in centesimi di euro
Jackpot2	Numeric	12	Jackpot del concorso in centesimi di euro per la seconda categoria di vincita
Prog_risultato	Numeric	2	Progressivo dell'evento a cui si riferisce un risultato
Risultato	String	7	Risultato sportivo dell'evento
Colonna_vincente	String	27	Colonna o combinazione vincente
Tipo_quote	String	1	Vale "D" per le quote definitive, vale "1", "X"e "2" per le quote dei possibili risultati del posticipo
Classe	String	1	Indicatore della categoria di vincita (da 1 a 3 nel caso di Totocalcio, da 1 a 4 nel caso di Totogol e U nel caso di "il9").
Vincenti	Numeric	6	Numero vincitori del premio della corrispondente categoria
Quota	Numeric	12	Quota unitaria per ogni premio della corrispondente categoria

Tag	**Tipo**	**Max lunghezza**	**Descrizione**
Punti	String	3	Punti totalizzati dalla vincita.
Punti_psp	Numeric	2	Punteggio realizzato in corrispondenza al quale sono assegnati premi successivi di partecipazione
Estratti	String	14	Matrice della schedina vincente un premio di partecipazione
Ricorsi	String	50	Decisioni della Commissione sui ricorsi
Comunicazioni	String	50	Comunicazioni relative al concorso

Il DTD relativo è il seguente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE bollettino_ufficiale [
  <!ELEMENT bollettino_ufficiale (id_tipo_concorso, progressivo_concorso,
data_concorso, avvenimenti_palinsesto, eventi_anticipati?,
eventi_invalidi?, premi, risultati_sportivi, colonna_vincente,
premi_a_punteggio, comunicazione_successivi?, ricorsi, comunicazioni)>
  <!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT avvenimenti_palinsesto ((prog_evento, squadra1, squadra2,
note)+)>
  <!ELEMENT prog_evento (#PCDATA)>
  <!ELEMENT squadra1 (#PCDATA)>
  <!ELEMENT squadra2 (#PCDATA)>
  <!ELEMENT note (#PCDATA)>
  <!ELEMENT eventi_anticipati ((prog_anticipo, data_anticipo)+)>
  <!ELEMENT prog_anticipo (#PCDATA)>
  <!ELEMENT data_anticipo (#PCDATA)>
  <!ELEMENT eventi_invalidi (prog_invalido+)>
  <!ELEMENT prog_invalido (#PCDATA)>
  <!ELEMENT premi (montepremi, jackpot, jackpot2)>
  <!ELEMENT montepremi (#PCDATA)>
  <!ELEMENT jackpot (#PCDATA)>
  <!ELEMENT jackpot2 (#PCDATA)>
  <!ELEMENT risultati_sportivi ((prog_risultato, risultato)+)>
  <!ELEMENT prog_risultato (#PCDATA)>
  <!ELEMENT risultato (#PCDATA)>
  <!ELEMENT colonna_vincente (#PCDATA)>
  <!ELEMENT premi_a_punteggio (tipo_quote, categoria+)>
  <!ELEMENT tipo_quote (#PCDATA)>
  <!ELEMENT categoria (classe, vincenti, quota, punti)>
  <!ELEMENT classe (#PCDATA)>
  <!ELEMENT vincenti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT punti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT quota (#PCDATA)>
  <!ELEMENT comunicazione_successivi ((punti_psp, estratti+)+)>
  <!ELEMENT punti_psp (#PCDATA)>
  <!ELEMENT estratti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT ricorsi (#PCDATA)>
  <!ELEMENT comunicazioni (#PCDATA)>
]>
```

I campi "prog_evento", "squadra1", "squadra2", "note" sono ripetuti con molteplicità pari al numero di eventi in schedina.

I campi "prog_anticipo" e "data_anticipo" hanno molteplicità pari al numero di eventi anticipati prima della chiusura del concorso.

Il campo "prog_invalido" è ripetuto tante volte quanti sono gli eventi annullati prima della chiusura del concorso.

Il tag "tipo_quote" è ripetuto un numero di volte pari ai possibili esiti del posticipo. Il tag "categoria" è ripetuto un numero di volte pari al numero di categorie di premi a punteggio .

La coppia costituita dal tag "punti_psp" e da una sequenza di tag "estratti" è ripetuta un numero di volte pari ai diversi punteggi a cui sono assegnati premi successivi di partecipazione per il presente concorso. La sequenza di tag "estratti" ha tanti elementi quanti sono i premi di partecipazione assegnati a quel punteggio.

6.37 Comunicazione Bollettino Ufficiale

- **Descrizione:**

Questa funzione consente al TN di inviare nei termini previsti (ex art.8 del Regolamento) il Bollettino Ufficiale relativo ad un determinato concorso.

- **Richiesta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 219
2	Prog_messaggio	Numeric	2	Progressivo del messaggio nel giorno
3	Data_invio	Numeric	12	Data di invio della comunicazione nel formato "AAAAMMGGhhmm"
4	Id_TN	String	1	Identificativo del TN
5	Bollettino	xml		Testo xml che contiene i dati del Bollettino di seguito specificati (vedi allegato 9)

Per la struttura del testo xml si rimanda al paragrafo "Interrogazione Bollettino Ufficiale"

- **Risposta:**

body:

prog	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 219
2	Id_CN	String	1	Identificativo CN
3	Esito	String	2	Esito della risposta. (è impostato a zero per esito positivo, diverso da zero per esito negativo).

ALLEGATI

ALLEGATO 1

Tabella codici di errore

Codice errore	descrizione
Generici	
0	Codice di ritorno OK (nessun errore riscontrato)
A	Identificativo messaggio sconosciuto
B	Messaggio non conforme alle specifiche
C	Identificativo Concessionario sconosciuto
D	Errore nella verifica della firma
E	Funzione disabilitata
F	Identificativo tipo concorso non previsto
G	Concorso indicato nella richiesta non disponibile
Z	Operazione momentaneamente non disponibile
Acquisizione giocata	
1B	Codifica tipo giocata non previsto
1C	Pronostico errato/incompleto
1D	Numero colonne/combinazioni unitarie superiori o inferiori al range consentito
1E	Nessun concorso aperto per la giocata richiesta
1F	Giocata già registrata
1G	Codifica pronostici non compresa nel protocollo di colloquio
1H	Giocata non ammessa per il punto vendita
1I	Numero colonne e/o importo giocata errati
Interrogazione ultima giocata	
2B	Nessun concorso aperto per interrogazione giocata
2C	Non risultano giocate convalidate per il terminale richiesto
Annullamento giocata	
3B	Concorso non aperto per la richiesta di annullamento

Codice errore	descrizione
3C	Annullamento non effettuabile per avvenuto pagamento del premio di partecipazione
3D	Annullamento non effettuabile, matrice giocata sconosciuta
3E	Annullamento non effettuabile, dati non presenti o non coerenti
3F	Annullamento non effettuabile per giocate a caratura
3G	Annullamento non effettuabile per giocate da Portale
3H	Annullamento non effettuabile per giocate Telefoniche
3M	Annullamento richiesto oltre i limiti temporali consentiti
Richiesta elenco giornaliero giocate annullate	
3I	Elenco non disponibile, attività di gioco aperta per il giorno richiesto
3L	Non risultano giocate annullate nel giorno richiesto
Interrogazione ricevuta vincente	
4A	Matrice giocata errata o inesistente
4B	Identificativo cedola errato
4C	Ricevuta non vincente
4D	Termini di pagamento scaduti
4E	La ricevuta risulta già pagata
4F	Pagamento non ancora aperto per il concorso
Validazione pagamento vincita	
5A	Schedina già pagata
5B	Termini di pagamento già scaduti
5C	Pagamento non ancora aperto per il concorso
5D	Richiesta pagamento per ricevuta non vincente
5E	Schedina non pagabile per annullamento giocata
5F	Progressivo cedola errato
5G	Schedina pagabile presso i Punti di Vendita
5H	Schedina pagabile da un altro CN
5I	Punto vendita non abilitato al pagamento dell'importo vinto

Codice errore	descrizione
5L	Importo vincita superiore alla disponibilità comunicata
Interrogazione comunicazioni	
6A	Nessuna Comunicazione registrata per i dati richiesti
Interrogazione stato concorso	
7A	Nessun concorso presente per i dati richiesti
Interrogazione palinsesto	
8A	Palinsesto non ancora disponibile per il concorso indicato
Interrogazione quote dei premi a punteggio	
9A	Informazione non disponibile per il concorso indicato
Interrogazione vincenti premi succ. di partec. **Interrogazione vincenti premi prec. di partec. e a punt.**	
9A	Informazione non disponibile per il concorso indicato
9B	Tipo di premio non previsto
Interrogazione bollettino ufficiale	
9A	Informazione non disponibile per il concorso indicato
Interrogazione saldi settimanali **Interrogazione vincite pagate settimanali** **Interrogazione saldi giornalieri** **Interrogazione vincite pagate giornaliere**	
A1	Documento richiesto per la data/settimana di riferimento non disponibile
A2	Formato data/settimana di riferimento non valido
A3	Data/settimana di riferimento errata

ALLEGATO 2

Tabella identificativi tipo concorso

Concorso		**Concorso abbinato**	
Identificativo	**Descrizione**	**Identificativo**	**Descrizione**
C	Concorso totocalcio	N	il9
G	Concorso totogol		

ALLEGATO 3

Tabella codici stato concorso

Codice stato	**descrizione**
A	Concorso aperto
C	Concorso chiuso
S	Chiusura giornaliera
F	Concorso non ancora aperto

ALLEGATO 4

Struttura testo xml per la comunicazione palinsesto

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE bollettino_palinsesto [
<!ELEMENT bollettino_palinsesto (id_tipo_concorso, prog_concorso, data_concorso,
avvenimento+)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT prog_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT avvenimento (prog_evento, squadra1, squadra2, note)>
<!ELEMENT prog_evento (#PCDATA)>
<!ELEMENT squadra1 (#PCDATA)>
<!ELEMENT squadra2 (#PCDATA)>
<!ELEMENT note (#PCDATA)>
]>


<!-- esempio   -->
<bollettino_palinsesto>
<id_tipo_concorso >G</id_tipo_concorso >
<prog_concorso>11</prog_concorso>
<data_concorso>20030427</data_concorso>
<avvenimento><prog_evento>1</prog_evento><squadra1>Inter</squadra1><squadra2>
Milan</squadra2><note></note></avvenimento>
<avvenimento><prog_evento>2</prog_evento><squadra1>Roma</squadra1><squadra2>
Lazio</squadra2><note>(1^ tempo)</note></avvenimento>
...
...
...
<avvenimento><prog_evento>35</prog_evento><squadra1>Real Madrid</squadra1>
<squadra2>Rapid Vienna</squadra2><note></note></avvenimento>
<avvenimento><prog_evento>36</prog_evento><squadra1>Valencia</squadra1><squadra2>
Sturm Graz</squadra2><note></note></avvenimento>
</bollettino_palinsesto>
```

ALLEGATO 5

Struttura file xml per la comunicazione dei saldi contabili settimanali

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE saldo_settimanale [

<!ELEMENT saldo_settimanale
(id_concessionario,concessionario,settimana_riferimento,
data_inizio_conteggio,data_fine_conteggio,incasso,aggio,riscossioni,
credito_precedente,riporto_eventuale,importo_dovuto,(dettaglio)+)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT settimana_riferimento (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_inizio_conteggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_fine_conteggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT incasso (#PCDATA)>
<!ELEMENT aggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>
<!ELEMENT credito_precedente (#PCDATA)>
<!ELEMENT riporto_eventuale (#PCDATA)>
<!ELEMENT importo_dovuto (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio (id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
incasso,aggio,compenso,quota_anticipo, incasso_per_restituzione)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
```

```
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT compenso (#PCDATA)>
<!ELEMENT quota_anticipo (#PCDATA)>
<!ELEMENT incasso_per_restituzione (#PCDATA)>
]>
```


```
<saldo_settimanale>
      <id_concessionario>A</id_concessionario>
      <concessionario>NOME CONCESSIONARIO</concessionario>
      <settimana_riferimento>200322</settimana_riferimento>
      <data_inizio_conteggio>20030331</data_inizio_conteggio>
      <data_fine_conteggio>20030406</data_fine_conteggio>
      <incasso>7000000</incasso>
      <aggio>3400</aggio>
      <riscossioni>8000000</riscossioni>
      <credito_precedente>0</credito_precedente>
      <riporto_eventuale>0</riporto_eventuale>
      <importo_dovuto>300000</importo_dovuto>
      <dettaglio>
           <id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
           <progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
           <data_concorso>20030406</data_concorso>
           <incasso>40000</incasso>
           <aggio>2000</aggio>
           <compenso>15000</compenso>
           <quota_anticipo>300</quota_anticipo>
           <incasso_per_restituzione>25000</incasso_per_restituzione>
      </dettaglio>
      <dettaglio>
           <id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
           <progressivo_concorso>242</progressivo_concorso>
           <data_concorso>20030402</data_concorso>
           <incasso>40000</incasso>
           <aggio>2000</aggio>
           <compenso>15000</compenso>
           <quota_anticipo>300</quota_anticipo>
           <incasso_per_restituzione>25000</incasso_per_restituzione>
      </dettaglio>
      <dettaglio>
           <id_tipo_concorso>G</id_tipo_concorso>
           <progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
           <data_concorso>20030406</data_concorso>
           <incasso>40000</incasso>
           <aggio>2000</aggio>
           <compenso>15000</compenso>
           <quota_anticipo>300</quota_anticipo>
           <incasso_per_restituzione>25000</incasso_per_restituzione>
      </dettaglio>
      <dettaglio>
           <id_tipo_concorso>G</id_tipo_concorso>
           <progressivo_concorso>242</progressivo_concorso>
           <data_concorso>20030402</data_concorso>
           <incasso>40000</incasso>
           <aggio>2000</aggio>
           <compenso>15000</compenso>
           <quota_anticipo>300</quota_anticipo>
           <incasso_per_restituzione>25000</incasso_per_restituzione>
      </dettaglio>
      ..........
      ..........
      ..........

</saldo_settimanale>
```

ALLEGATO 6

Struttura file xml per la comunicazione delle vincite pagate settimanali

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE riscossioni_settimanali [

<!ELEMENT riscossioni_settimanali
(id_concessionario,concessionario,riscossioni,settimana_riferimento,
(dettaglio)+)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_riferimento (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio (id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
matrice,cedola,data_pagamento,id_punto_vendita,id_terminale,tipo_vincita,im
porto_vincita)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT matrice (#PCDATA)>
<!ELEMENT cedola (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_pagamento (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_punto_vendita (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
<!ELEMENT tipo_vincita (#PCDATA)>
<!ELEMENT importo_vincita (#PCDATA)>
]>

<riscossioni_settimanali>
            <id_concessionario>A</id_concessionario>
            <concessionario>NOME CONCESSIONARIO</concessionario>
            <riscossioni>8000000</riscossioni>
            <settimana_riferimento>200322</settimana_riferimento>
      <dettaglio>
            <progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
            <data_concorso>20030406</data_concorso>
            <id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
            <matrice>A1234567890123</matrice>
            <cedola>12</cedola>
            <data_pagamento>20030402124300</data_pagamento>
            <id_punto_vendita>PV999</id_punto_vendita>
            <id_terminale>OI876</id_terminale>
            <tipo_vincita>I</tipo_vincita>
            <importo_vincita>3000</importo_vincita>
      </dettaglio>
      <dettaglio>
            <progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
            <data_concorso>20030406</data_concorso>
            <id_tipo_concorso>N</id_tipo_concorso>
            <matrice>A1234567678323</matrice>
            <cedola>12</cedola>
            <data_pagamento>20030403185424</data_pagamento>
            <id_punto_vendita>PV999</id_punto_vendita>
            <id_terminale>OI876</id_terminale>
            <tipo_vincita>P</tipo_vincita>
            <importo_vincita>3000</importo_vincita>
      </dettaglio>
      ..........
      ..........
      ..........
</riscossioni_settimanali>
```

ALLEGATO 7

Struttura file xml per la comunicazione quote dei premi a punteggio

```xml
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE comunicazione_quote [
  <!ELEMENT comunicazione_quote (concorso+)>
  <!ELEMENT concorso (id_tipo_concorso, prog, anno, esito)>
  <!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT prog (#PCDATA)>
  <!ELEMENT anno (#PCDATA)>
  <!ELEMENT esito ((tipo_quote, categoria+)+)>
  <!ELEMENT tipo_quote (#PCDATA)>
  <!ELEMENT categoria (classe, vincenti, quota, punti)>
  <!ELEMENT classe (#PCDATA)>
  <!ELEMENT vincenti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT quota (#PCDATA)>
  <!ELEMENT punti (#PCDATA)>
]>
<!-- esempio -->
<comunicazione_quote>
  <concorso>
    <id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
    <prog>11</prog>
    <anno>2003</anno>
    <esito>
      <tipo_quote>1</tipo_quote>
      <categoria>
        <classe>1</classe>
        <vincenti>1</vincenti>
        <quota>2821400</quota>
        <punti>14</punti>
      </categoria>
      <categoria>
        <classe>2</classe>
        <vincenti>28</vincenti>
        <quota>31400</quota>
        <punti>13</punti>
      </categoria>
      <categoria>
        <classe>3</classe>
        <vincenti>213</vincenti>
        <quota>400</quota>
        <punti>12</punti>
      </categoria>
      <tipo_quote>2</tipo_quote>
      <categoria>
        <classe>1</classe>
        <vincenti>1</vincenti>
        <quota>2821400</quota>
        <punti>14</punti>
      </categoria>
      <categoria>
        <classe>2</classe>
        <vincenti>28</vincenti>
        <quota>31400</quota>
        <punti>13</punti>
      </categoria>
      <categoria>
        <classe>3</classe>
        <vincenti>213</vincenti>
```

```
          <quota>400</quota>
          <punti>12</punti>
        </categoria>
        <tipo_quote>X</tipo_quote>
        <categoria>
          <classe>1</classe>
          <vincenti>1</vincenti>
          <quota>2821400</quota>
          <punti>14</punti>
        </categoria>
        <categoria>
          <classe>2</classe>
          <vincenti>28</vincenti>
          <quota>31400</quota>
          <punti>13</punti>
        </categoria>
        <categoria>
          <classe>3</classe>
          <vincenti>213</vincenti>
          <quota>400</quota>
          <punti>12</punti>
        </categoria>
      </esito>
    </concorso>
</comunicazione_quote>
```


ALLEGATO 8

Struttura file xml per la comunicazione dei vincitori dei premi successivi di partecipazione


```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE comunicazione_successivi [
  <!ELEMENT comunicazione_successivi (tipo_concorso, prog_concorso, anno,
(punti, estratto+)+)>
  <!ELEMENT tipo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT prog_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT anno (#PCDATA)>
  <!ELEMENT punti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT estratto (punto_vendita, terminale, matrice)>
  <!ELEMENT punto_vendita (#PCDATA)>
  <!ELEMENT terminale (#PCDATA)>
  <!ELEMENT matrice (#PCDATA)>
]>
<!-- esempio -->
<comunicazione_successivi>
  <tipo_concorso>G</tipo_concorso>
  <prog_concorso>18</prog_concorso>
  <anno>2003</anno>
  <punti>3</punti>
  <estratto>
  <punto_vendita>RM088</punto_vendita>
  <terminale>OI992</terminale>
  <matrice>G0180300947872</matrice>
  </estratto>
  <estratto>
  <punto_vendita>AQ112</punto_vendita>
  <terminale>OI001</terminale>
  <matrice>G0180300947325</matrice>
  </estratto>
```

```
  <punti>0</punti>
  <estratto>
  <punto_vendita>TP008</punto_vendita>
  <terminale>OI822</terminale>
  <matrice>G0180300948011</matrice>
  </estratto>
  <estratto>
  <punto_vendita>RI173</punto_vendita>
  <terminale>OI019</terminale>
  <matrice>G0180300948467</matrice>
  </estratto>
  <estratto>
  <punto_vendita>TS001</punto_vendita>
  <terminale>OI352</terminale>
  <matrice>G0180300948771</matrice>
  </estratto>
</comunicazione_successivi>
```


ALLEGATO 9

Struttura file xml per la comunicazione del Bollettino Ufficiale

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE bollettino_ufficiale [
  <!ELEMENT bollettino_ufficiale (id_tipo_concorso, progressivo_concorso,
data_concorso, avvenimenti_palinsesto, eventi_anticipati?,
eventi_invalidi?, premi, risultati_sportivi, colonna_vincente,
premi_a_punteggio, comunicazione_successivi?, ricorsi, comunicazioni)>
  <!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
  <!ELEMENT avvenimenti_palinsesto ((prog_evento, squadra1, squadra2,
note)+)>
  <!ELEMENT prog_evento (#PCDATA)>
  <!ELEMENT squadra1 (#PCDATA)>
  <!ELEMENT squadra2 (#PCDATA)>
  <!ELEMENT note (#PCDATA)>
  <!ELEMENT eventi_anticipati ((prog_anticipo, data_anticipo)+)>
  <!ELEMENT prog_anticipo (#PCDATA)>
  <!ELEMENT data_anticipo (#PCDATA)>
  <!ELEMENT eventi_invalidi (prog_invalido+)>
  <!ELEMENT prog_invalido (#PCDATA)>
  <!ELEMENT premi (montepremi, jackpot, jackpot2)>
  <!ELEMENT montepremi (#PCDATA)>
  <!ELEMENT jackpot (#PCDATA)>
  <!ELEMENT jackpot2 (#PCDATA)>
  <!ELEMENT risultati_sportivi ((prog_risultato, risultato)+)>
  <!ELEMENT prog_risultato (#PCDATA)>
  <!ELEMENT risultato (#PCDATA)>
  <!ELEMENT colonna_vincente (#PCDATA)>
  <!ELEMENT premi_a_punteggio (tipo_quote, categoria+)>
  <!ELEMENT tipo_quote (#PCDATA)>
  <!ELEMENT categoria (classe, vincenti, quota, punti)>
  <!ELEMENT classe (#PCDATA)>
  <!ELEMENT vincenti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT punti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT quota (#PCDATA)>
```

```
  <!ELEMENT comunicazione_successivi ((punti_psp, estratti+)+)>
  <!ELEMENT punti_psp (#PCDATA)>
  <!ELEMENT estratti (#PCDATA)>
  <!ELEMENT ricorsi (#PCDATA)>
  <!ELEMENT comunicazioni (#PCDATA)>
]>
<!-- esempio -->
<bollettino_ufficiale>
  <id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
  <progressivo_concorso>11</progressivo_concorso>
  <data_concorso>20030427</data_concorso>
  <avvenimenti_palinsesto>
    <prog_evento>1</prog_evento>
    <squadra1>Juventus</squadra1>
    <squadra2>Milan</squadra2>
    <note>1° tempo</note>
    <prog_evento>2</prog_evento>
    <squadra1>Juventus</squadra1>
    <squadra2>Milan</squadra2>
    <note>risultato finale</note>
    <prog_evento>3</prog_evento>
    <squadra1>Venezia</squadra1>
    <squadra2>Napoli</squadra2>
    <note/>
  </avvenimenti_palinsesto>
  <eventi_anticipati>
    <prog_anticipo>5</prog_anticipo>
    <data_anticipo>20031108143000</data_anticipo>
    <prog_anticipo>14</prog_anticipo>
    <data_anticipo>20031108143000</data_anticipo>
  </eventi_anticipati>
  <eventi_invalidi>
    <prog_invalido>3</prog_invalido>
    <prog_invalido>11</prog_invalido>
  </eventi_invalidi>
  <premi>
    <montepremi>1412141200</montepremi>
    <jackpot>0</jackpot>
    <jackpot2>14745100</jackpot2>
  </premi>
  <risultati_sportivi>
    <prog_risultato>1</prog_risultato>
    <risultato>0-0</risultato>
    <prog_risultato>2</prog_risultato>
    <risultato>0-0</risultato>
    <prog_risultato>3</prog_risultato>
    <risultato>2-3</risultato>
  </risultati_sportivi>
  <colonna_vincente>1!X!X!1!2!1!1!1!X!X!1!X!1!2</colonna_vincente>
  <premi_a_punteggio>
    <tipo_quote>D</tipo_quote>
    <categoria>
      <classe>1</classe>
      <vincenti>1</vincenti>
      <quota>2821400</quota>
      <punti>14</punti>
    </categoria>
    <categoria>
      <classe>2</classe>
      <vincenti>28</vincenti>
      <quota>31400</quota>
      <punti>13</punti>
    </categoria>
    <categoria>
      <classe>3</classe>
```

```
        <vincenti>213</vincenti>
        <quota>400</quota>
        <punti>12</punti>
      </categoria>
      <categoria>
        <classe>U</classe>
        <vincenti>23</vincenti>
        <quota>40</quota>
        <punti>9</punti>
      </categoria>
    </premi_a_punteggio>
    <comunicazione_successivi>
      <punti_psp>3</punti_psp>
      <estratti>C0180300947872</estratti>
      <estratti>C0180300947325</estratti>
      <punti_psp>0</punti_psp>
      <estratti>C0180300947325</estratti>
      <estratti>C0180300947325</estratti>
      <estratti>C0180300947325</estratti>
    </comunicazione_successivi>
    <ricorsi/>
    <comunicazioni/>
</bollettino_ufficiale>
```

ALLEGATO 10

Struttura testo xml per elenco giornaliero giocate annullate

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE elenco_annullate [
<!ELEMENT elenco_annullate ((id_tipo_concorso, prog_concorso, anno_concorso,
id_punto_vend, id_terminale, ora_annullo, matrice_giocata)+)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT prog_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT anno_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_punto_vend (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
<!ELEMENT ora_annullo (#PCDATA)>
<!ELEMENT matrice_giocata (#PCDATA)>
]>

<!-- esempio   -->
<elenco_annullate>
<id_tipo_concorso>totogol</id_tipo_concorso>
<prog_concorso>11</prog_concorso>
<anno_concorso>2003</anno_concorso >
<id_punto_vend>12345</id_punto_vend >
<id_terminale>34</id_terminale>
<ora_annullo>153845</ora_annullo>
<matrice_giocata>G0110300019150</matrice_giocata>
</elenco_annullate>
```

ALLEGATO 11

Struttura testo xml per elenco vincenti


```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE elenco_vincenti [
      <!ELEMENT elenco_vincenti (vincente+)>
      <!ELEMENT vincente (id_punto_vendita, id_terminale, prog_giocata,
data_giocata, tipo_giocata, importo_vincita)>
      <!ELEMENT id_punto_vendita (#PCDATA)>
      <!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
      <!ELEMENT prog_giocata (#PCDATA)>
      <!ELEMENT data_giocata (#PCDATA)>
      <!ELEMENT tipo_giocata (#PCDATA)>
      <!ELEMENT importo_vincita (#PCDATA)>
]>
<!-- esempio -->
<elenco_vincenti>
      <vincente>
            <id_punto_vendita>RM021</id_punto_vendita>
            <id_terminale>OI832</id_terminale>
            <prog_giocata>2121</prog_giocata>
            <data_giocata>20030814233000</data_giocata>
            <tipo_giocata>A</tipo_giocata>
            <importo_vincita>10000</importo_vincita>
      </vincente>
      <vincente>
            <id_punto_vendita>TO101</id_punto_vendita>
            <id_terminale>OI811</id_terminale>
            <prog_giocata>3213</prog_giocata>
            <data_giocata>20030815120015</data_giocata>
            <tipo_giocata>A</tipo_giocata>
            <importo_vincita>10000</importo_vincita>
      </vincente>
      <vincente>
            <id_punto_vendita>MI1421</id_punto_vendita>
            <id_terminale>OI722</id_terminale>
            <prog_giocata>421</prog_giocata>
            <data_giocata>20030818181818</data_giocata>
            <tipo_giocata>A</tipo_giocata>
            <importo_vincita>10000</importo_vincita>
      </vincente>
      <vincente>
            <id_punto_vendita>NA030</id_punto_vendita>
            <id_terminale>OI992</id_terminale>
            <prog_giocata>1221</prog_giocata>
            <data_giocata>20030820191715</data_giocata>
            <tipo_giocata>C20</tipo_giocata>
            <importo_vincita>10000</importo_vincita>
      </vincente>
      <vincente>
            <id_punto_vendita>PA32</id_punto_vendita>
            <id_terminale>OI012</id_terminale>
            <prog_giocata>718</prog_giocata>
            <data_giocata>20030823090415</data_giocata>
            <tipo_giocata>A</tipo_giocata>
            <importo_vincita>10000</importo_vincita>
      </vincente>
</elenco_vincenti>
```

ALLEGATO 12

Struttura testo xml per saldi contabili giornalieri

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE saldo_giornaliero [

<!ELEMENT saldo_giornaliero
(id_concessionario,concessionario,data_riferimento,incasso,aggio,
riscossioni,(dettaglio)+)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_riferimento (#PCDATA)>
<!ELEMENT incasso (#PCDATA)>
<!ELEMENT aggio (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio (id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
incasso,aggio)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
]>
<saldo_giornaliero>
<id_concessionario>A</id_concessionario>
<concessionario>NOME CONCESSIONARIO</concessionario>
<data_riferimento>20030610</data_riferimento>
<incasso>7000000</incasso>
<aggio>300000</aggio>
<riscossioni>10000</riscossioni>
<dettaglio>
<id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
<progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
<data_concorso>20030406</data_concorso>
<incasso>40000</incasso>
<aggio>2000</aggio>
</dettaglio>
<dettaglio>
<id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
<progressivo_concorso>242</progressivo_concorso>
<data_concorso>20030402</data_concorso>
<incasso>40000</incasso>
<aggio>2000</aggio>
</dettaglio>
<dettaglio>
<id_tipo_concorso>G</id_tipo_concorso>
<progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
<data_concorso>20030406</data_concorso>
<incasso>40000</incasso>
<aggio>2000</aggio>
</dettaglio>
<dettaglio>
<id_tipo_concorso>G</id_tipo_concorso>
<progressivo_concorso>242</progressivo_concorso>
<data_concorso>20030402</data_concorso>
<incasso>40000</incasso>
<aggio>2000</aggio>
</dettaglio>
..........
..........
..........
</saldo_giornaliero>
```

ALLEGATO 13

Struttura testo xml per vincite pagate giornaliere


```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE riscossioni_giornaliere [
<!ELEMENT riscossioni_giornaliere
(id_concessionario,concessionario,riscossioni,data_riferimento,(dettaglio)+
)>
<!ELEMENT id_concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT concessionario (#PCDATA)>
<!ELEMENT riscossioni (#PCDATA)>
<!ELEMENT data riferimento (#PCDATA)>

<!ELEMENT dettaglio (id_tipo_concorso,progressivo_concorso,data_concorso,
matrice,cedola,data_pagamento,id_punto_vendita,id_terminale,tipo_vincita,im
porto_vincita)>
<!ELEMENT id_tipo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT progressivo_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_concorso (#PCDATA)>
<!ELEMENT matrice (#PCDATA)>
<!ELEMENT cedola (#PCDATA)>
<!ELEMENT data_pagamento (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_punto_vendita (#PCDATA)>
<!ELEMENT id_terminale (#PCDATA)>
<!ELEMENT tipo_vincita (#PCDATA)>
<!ELEMENT importo_vincita (#PCDATA)>
]>

<riscossioni_giornaliere>
            <id_concessionario>A</id_concessionario>
            <concessionario>NOME CONCESSIONARIO</concessionario>
            <riscossioni>8000000</riscossioni>
            <data_riferimento>20031122</data_riferimento>
      <dettaglio>
            <progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
            <data_concorso>20030406</data_concorso>
            <id_tipo_concorso>C</id_tipo_concorso>
            <matrice>A1234567890123</matrice>
            <cedola>12</cedola>
            <data_pagamento>20030402162418</data_pagamento>
            <id_punto_vendita>PV999</id_punto_vendita>
            <id_terminale>OI876</id_terminale>
            <tipo_vincita>I</tipo_vincita>
            <importo_vincita>3000</importo_vincita>
      </dettaglio>
      <dettaglio>
            <progressivo_concorso>243</progressivo_concorso>
            <data_concorso>20030406</data_concorso>
            <id_tipo_concorso>N</id_tipo_concorso>
            <matrice>A1234567678323</matrice>
            <cedola>12</cedola>
            <data_pagamento>20030403203640</data_pagamento>
            <id_punto_vendita>PV999</id_punto_vendita>
            <id_terminale>OI876</id_terminale>
            <tipo_vincita>P</tipo_vincita>
            <importo_vincita>3000</importo_vincita>
      </dettaglio>
      ..........
      ..........
      ..........

</riscossioni_giornaliere>
```


03A08796

DECRETO 9 luglio 2003.

Disciplina dei formati, suddivisione degli spazi ed i colori delle schedine di gioco, nonché i contenuti delle ricevute di gioco.

IL DIRETTORE GENERALE
DELL'AMMINISTRAZIONE AUTONOMA
DEI MONOPOLI DI STATO

Visto il decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, e successive modificazioni ed integrazioni, concernente la disciplina delle attività di gioco;

Visto il decreto del Presidente della Repubblica del 18 aprile 1951, n. 581, recante norme regolamentari per l'applicazione e l'esecuzione del decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, sulla disciplina delle attività di gioco;

Vista la legge 18 ottobre 2001, n. 383, recante primi interventi per il rilancio dell'economia, ed in particolare l'art. 12, commi 1 e 2, concernenti il riordino delle funzioni statali in materia di organizzazione e gestione dei giochi, delle scommesse e dei concorsi a premi;

Visto il decreto del Presidente della Repubblica 24 gennaio 2002, n. 33, emanato ai sensi dell'art. 12 della legge 18 ottobre 2001, n. 383, che ha attribuito all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato la gestione delle funzioni statali in materia di organizzazione e gestione dei giochi, scommesse e concorsi pronostici;

Visto l'art. 4 del decreto-legge 8 luglio 2002, n. 138, convertito, con modificazioni, con la legge 8 agosto 2002, n. 178, recante disposizioni volte ad assicurare la gestione unitaria, nonché ad eliminare sovrapposizioni di competenze, a razionalizzare i sistemi informatici esistenti e ad ottimizzare il gettito erariale, in materia di organizzazione ed esercizio dei giochi, scommesse e concorsi pronostici;

Visto il regolamento generale dei concorsi pronostici su base sportiva del Ministro dell'economia e delle finanze del 20 giugno 2003 che disciplina le regole generali dei concorsi pronostici su base sportiva;

Visto il comunicato del Ministero dell'economia e delle finanze pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* della Repubblica italiana - serie generale - del 14 giugno 2003, n. 136, con il quale è stata data evidenza della graduatoria della selezione dei concessionari di attività e funzioni pubbliche relative ai concorsi pronostici su base sportiva nonché ad altri eventuali giochi connessi a manifestazioni sportive, composta dai seguenti soggetti:

1) Sisal S.p.a.;

2) Consorzio Lottomatica giochi sportivi;

3) Snai S.p.a.;

Considerata la necessità di emanare le regole di conservazione, da parte dei concessionari dei concorsi pronostici su base sportiva, delle ricevute di partecipazione vincenti e di quelle annullate; connessi a manifestazioni sportive, in attuazione dell'art. 22, comma 10, della legge 27 dicembre 2002;

Visto il parere n. 456 dell'11 marzo 2003, emesso dal Consiglio di Stato, Sez. III, in merito allo schema di atto di concessione ed atti collegati, per l'affidamento in concessione ad «operatori di gioco» di attività e funzioni pubbliche relative ai concorsi pronostici e ad altri, eventuali, giochi connessi a manifestazioni sportive, con il quale ha ritenuto di condividere il sistema scelto dall'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;

Visto il comunicato del Ministero dell'economia e delle finanze pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* della Repubblica italiana - serie generale - del 14 giugno 2003, n. 136, con il quale è stata data evidenza della graduatoria della selezione dei concessionari di attività e funzioni pubbliche relative ai concorsi pronostici su base sportiva nonché ad altri eventuali giochi connessi a manifestazioni sportive, composta dai seguenti soggetti:

1) Sisal S.p.a.;

2) Consorzio Lottomatica giochi sportivi;

3) Snai S.p.a.;

Visto decreto del Ministro dell'economia e delle finanze del 19 giugno 2003 con il quale è stato approvato il regolamento generale dei concorsi pronostici su base sportiva;

Considerato che le caratteristiche organizzative del nuovo sistema di gestione dei concorsi pronostici su base sportiva consiste nella raccolta telematica delle giocate attraverso schedine con formato unico ed interoperabile tra tutti i punti di vendita;

Ritenuto che al fine di un rilancio dei concorsi pronostici su base sportiva, è necessaria l'adozione di un formato schedina unico ed interoperabile tra i diversi concessionari;

Ritenuto, altresì, di consentire, viste le esigenze di adeguamento tecnico dei concessionari stessi, l'utilizzo, per il periodo transitorio, di formati schedina provvisori adatti ai diversi operatori.

Decreta:

Art. 1.

1. Il presente decreto disciplina i formati, la suddivisione degli spazi con relativi contenuti ed i colori delle schedine di gioco, nonché i contenuti delle ricevute di gioco.

Titolo I

PERIODO TRANSITORIO

Art. 2.

1. Per il periodo agosto 2003 - ottobre 2003, ciascun concessionario è autorizzato ad utilizzare una schedina di gioco provvisoria, predisposta sulla base delle caratteristiche tecniche della propria rete di vendita.

2. I formati, la suddivisione degli spazi con relativi contenuti ed i colori da utilizzare, per il fronte ed il retro delle schedine di gioco, sono specificati negli allegati n. 1, 2 e 3 al presente decreto.

3. Qualunque modifica ai formati, alla suddivisione degli spazi con relativi contenuti ed ai colori delle schedine di gioco deve essere autorizzata con provvedimento del direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (A.A.M.S.).

Titolo II

PERIODO A REGIME

Art. 3.

1. A partire dal 27 ottobre 2003, i concessionari sono tenuti, per l'accettazione delle giocate su supporto cartaceo, ad utilizzare una schedina di gioco unica ed interoperabile.

2. Con decreto del direttore generale di A.A.M.S., sono definiti i formati, la suddivisione degli spazi con i relativi contenuti ed i colori da utilizzare da parte di tutti i concessionari per la schedina di gioco unica ed interoperabile tra tutti i punti di vendita.

3. Per il concessionario S.N.A.I. S.p.a. è ammesso l'utilizzo per l'accettazione delle giocate su supporto cartaceo di specifiche schedine di gioco, il cui formato, la suddivisione degli spazi con relativi contenuti ed i colori da utilizzare sono definiti con decreto del direttore generale di A.A.M.S., ferma restando la possibilità per i partecipanti di proporre giocate attraverso la schedina di cui al precedente comma 1.

4. Con decreto del direttore generale di A.A.M.S., possono essere approvate schedine di gioco maggiormente rispondenti alle esigenze di specifici gruppi di clientela.

Art. 4.

1. I concessionari sono autorizzati a definire i formati specifici della ricevuta di partecipazione, fermo restando che i contenuti della stessa, così come definiti agli articoli 4, 21, 29 e 37 del regolamento dei concorsi pronostici su base sportiva, sono uguali per tutti i concessionari.

2. I concessionari sono autorizzati a definire i formati specifici delle cedole di caratura, fermo restando che i contenuti delle stesse, così come definiti agli articoli 20, 28 e 36 del regolamento di gioco dei concorsi pronostici su base sportiva, devono essere uguali per tutti i concessionari.

3. I contenuti della ricevuta per l'incasso del premio precedente di partecipazione di cui agli articoli 20, 21, 28, 29, 36 e 37 del regolamento di gioco dei concorsi pronostici su base sportiva sono:

a) denominazione del concessionario;

b) codice identificativo del punto di vendita e del terminale di gioco;

c) identificativo o logo grafico del concorso;

d) numero del concorso, anno e data di effettuazione del medesimo;

e) identificativo univoco assegnato alla giocata dal totalizzatore nazionale;

f) data ed ora, espressa in ore, minuti e secondi, di accettazione della giocata, assegnata dal totalizzatore nazionale;

g) indicazione sulla ricevuta della possibilità di riscossione immediata del premio precedente di partecipazione.

Roma, 9 luglio 2003

Il direttore generale: TINO

ALLEGATO 1
Schedine di gioco del concessionario Consorzio Lottomatica

ALLEGATO 1.a

Schedine di gioco omnia (senza palinsesto):

- *fronte e retro schedine Totocalcio*
- *fronte e retro schedine Totogol*

Totocalcio
VINCI INSIEME ALLO SPORT
LOTTOMATICA
SPONSOR
aams
coni
DIMENSIONI: 81 mm x 207 mm
PANT green
PANT red 032
PANT black

Come si gioca al Totocalcio

Il concorso Totocalcio consiste nel pronosticare il risultato delle 14 partite nella scheda oggetto del concorso mediante i segni 1, X e 2. Sono ammesse giocate sistemistiche ed a caratura. La giocata minima è di 2 colonne e quella massima di 8.192. La posta per ciascuna colonna è di 0,50 euro.

Come si gioca a "il 9"

Partecipando al concorso Totocalcio è possibile partecipare anche al concorso collegato "il 9".
Per partecipare al concorso "il 9", è sufficiente contrassegnare la specifica casella, posta sotto ciascuna delle colonne Totocalcio, e corrispondere un importo aggiuntivo (0,50 euro) per ogni colonna giocata. Il montepremi del concorso "il 9" è separato da quello del concorso Totocalcio.
La giocata minima è di una colonna.

Come si vince al Totocalcio

Premi a punteggio
Ad ogni partita correttamente pronosticata viene attribuito un punto.
Le categorie di vincita sono tre: 14, 13 e 12 (1ª, 2ª e 3ª categoria).
In mancanza di vincite di 1ª categoria, il montepremi si cumula con quello del concorso successivo (JACKPOT).
Premi precedenti e premi successivi di partecipazione
Totocalcio offre, inoltre, la possibilità di vincere premi "precedenti" l'inizio delle partite e premi "successivi" lo svolgimento delle stesse.
I premi "precedenti", del valore di 100 euro ciascuno, sono assegnati subito dopo la convalida della giocata in ragione di un premio ogni 15.000 colonne e sono pagati direttamente dal punto di vendita. Sulla ricevuta viene stampata la comunicazione della vincita mentre il terminale emette un segnale e stampa un'apposita ricevuta per l'incasso del premio.
I premi "successivi" sono di due tipi: premi del valore di 4.000 euro, per un massimo di tre premi per ciascun concorso, che vengono estratti tra tutte le giocate che hanno realizzato 0 punti; premi del valore di 2.000 euro che vengono estratti tra tutte le giocate che non hanno realizzato 0 punti né conseguito un premio a punteggio.

Come si vince a "il 9"

Premi a punteggio
Ad ogni partita correttamente pronosticata viene attribuito un punto.
È prevista un'unica categoria di vincita, per le colonne che hanno realizzato 9 punti.
In mancanza di vincita, il montepremi si cumula con quello del concorso successivo (JACKPOT).
Premi precedenti e premi successivi di partecipazione
"il 9" offre, inoltre, la possibilità di vincere premi "precedenti" l'inizio delle partite e premi "successivi" lo svolgimento delle stesse.
I premi "precedenti", del valore di 100 euro ciascuno, sono assegnati subito dopo la convalida della giocata in ragione di un premio ogni 15.000 colonne e sono pagati direttamente dal punto di vendita. Sulla ricevuta viene stampata la comunicazione della vincita mentre il terminale emette un segnale e stampa un'apposita ricevuta per l'incasso del premio.
I premi "successivi", del valore di 2.000 euro, sono estratti tra tutte le giocate non vincenti un premio a punteggio.

Con Totocalcio è quindi importante controllare la ricevuta al momento della convalida della giocata e conservarla per verificare l'eventuale vincita di premi "successivi", il cui sorteggio avverrà entro le ore 24 del giorno successivo alla determinazione della colonna vincente.

Le comunicazioni relative a ciascun concorso **Totocalcio**, sono pubblicate su un bollettino ufficiale affisso presso gli uffici centrali e periferici dell'AAMS e presso ogni punto di vendita. La partecipazione al concorso implica la conoscenza integrale e l'accettazione del Regolamento generale, DM del 19 giugno 2003 n.179, esposto in ogni punto di vendita.

DIMENSIONI: 81 mm x 207 mm

Pant. red 032

Totogol
VINCI INSIEME ALLO SPORT
LOTTOMATICA
giochi sportivi
A
B
C
D
E
F
G
H
SPONSOR
aams
per i giochi
coni
DIMENSIONI: 81 mm x 207 mm
PANT green
PANT red 032
PANT black

Come si gioca al Totogol

Il concorso Totogol consiste nel pronosticare:

- le 8 partite con il più elevato numero di reti segnate in un gruppo di 32 partite;
- la partita con il più elevato numero di reti segnate in un gruppo speciale di 4 partite.

Nei casi di parità di numero di reti segnate, è data precedenza alla partita nella quale la squadra seconda indicata (squadra in trasferta) ha realizzato il più elevato numero di reti. In caso di ulteriore parità è data precedenza alla partita contrassegnata, nella schedina di gioco, con il numero d'ordine più basso. Sono ammesse giocate sistemistiche ed a caratura. La giocata minima è di 2 combinazioni e la massima è di 12.870 combinazioni. La posta di gioco per ciascuna combinazione è di 0,50 euro.

Come si vince al Totogol

Premi a punteggio

Ad ogni partita correttamente pronosticata viene attribuito un punto.

Le categorie di vincita sono quattro:

8 su 32 + 1 su 4 partite correttamente pronosticate (1ª categoria)

8, 7, 6 su 32 partite correttamente pronosticate (2ª,3ª e 4ª categoria).

In mancanza di vincite di 1ª e di 2ª categoria, il relativo montepremi si cumula con quello del concorso successivo (JACKPOT dell'8+1 e JACKPOT dell'8).

Premi precedenti e premi successivi di partecipazione

Totogol offre, inoltre, la possibilità di vincere premi "precedenti" l'inizio delle partite e premi "successivi" lo svolgimento delle stesse.

I premi "precedenti", del valore di 100 euro ciascuno, sono assegnati subito dopo la convalida della giocata in ragione di un premio ogni 15.000 colonne e sono pagati direttamente dal punto di vendita. Sulla ricevuta viene stampata la comunicazione della vincita mentre il terminale emette un segnale e stampa un'apposita ricevuta per l'incasso del premio.

I premi "successivi" del valore di 2.000 euro, sono estratti tra tutte le giocate non vincenti un premio a punteggio.

Con Totogol è quindi importante controllare la ricevuta al momento della convalida della giocata e conservarla per verificare l'eventuale vincita di premi "successivi", il cui sorteggio avverrà entro le ore 24 del giorno successivo alla determinazione della colonna vincente.

Calcolo delle combinazioni e dei relativi punteggi

La tabella riporta il numero delle combinazioni giocate proporzionali al numero di partite marcate nel gruppo 1-32 e nel gruppo speciale di 4 (nel gruppo speciale di 4 è possibile marcare massimo due partite). In funzione delle combinazioni giocate e del punteggio conseguito (8+1, 8, 7, 6) vengono realizzate un numero definito di ulteriori vincite di categoria inferiore; chiedi al tuo ricevitore o visita i siti www.aams.it e www.lottomatica.it per conoscere il meccanismo di attribuzione delle vincite

numeri del gruppo 1 - 32	numeri del gruppo speciale di 4	comb.	numeri del gruppo 1 - 32	numeri del gruppo speciale di 4	comb.
8	1	1	12	1	495
8	2	2	12	2	990
9	1	9	13	1	1.287
9	2	18	13	2	2.574
10	1	45	14	1	3.003
10	2	90	14	2	6.006
11	1	165	15	1	6.435
11	2	330	15	2	12.870

Le comunicazioni relative a ciascun concorso Totogol, sono pubblicate su un bollettino ufficiale affisso presso gli uffici centrali e periferici di AAMS e presso ogni punto di vendita. La partecipazione al concorso implica la conoscenza integrale e l'accettazione del Regolamento generale, DM del 19 giugno 2003 n.179, esposto in ogni punto vendita.

DIMENSIONI: 81 mm x 207 mm

ALLEGATO 1.b

Schedine di gioco con palinsesto:*

- fronte (settimanale ed infrasettimanale) e retro schedine Totocalcio

- fronte e retro schedine Totogol

* Le squadre del palinsesto, indicate nella schedina di gioco, hanno carattere puramente esemplificativo.

DIMENSIONI: 81 mm x 207 mm
PANT green
PANT red 032
PANT black
32
Totocalcio
VINCI INSIEME ALLO SPORT
LOTTOMATICA
giochi sportivi
1 Udinese - Inter
2 Atalanta - Chievo
3 Como - Bologna
4 Empoli - Brescia
5 Parma - Lazio
6 Roma - Piacenza
7 Torino - Perugia
8 PSV Eindhoven - Ajax
9 Real Madrid - Barcellona
10 Bari - Siena
11 Livorno - Napoli
12 Palermo - Vicenza
13 Sampdoria - Ancona
14 Triestina - Lecce
Pronostico a "il 9"
Per partecipare a "il 9" marcare la casella corrispondente
SPONSOR
aams
per i giochi
coni

Come si gioca al Totocalcio

Il concorso Totocalcio consiste nel pronosticare il risultato delle 14 partite nella scheda oggetto del concorso mediante i segni 1, X e 2. Sono ammesse giocate sistemistiche ed a caratura. La giocata minima è di 2 colonne e quella massima di 8.192. La posta per ciascuna colonna è di 0,50 euro.

Come si gioca a "il 9"

Partecipando al concorso Totocalcio è possibile partecipare anche al concorso collegato "il 9".
Per partecipare al concorso "il 9", è sufficiente contrassegnare la specifica casella, posta sotto ciascuna delle colonne Totocalcio, e corrispondere un importo aggiuntivo (0,50 euro) per ogni colonna giocata. Il montepremi del concorso "il 9" è separato da quello del concorso Totocalcio.
La giocata minima è di una colonna.

Come si vince al Totocalcio

Premi a punteggio
Ad ogni partita correttamente pronosticata viene attribuito un punto.
Le categorie di vincita sono tre: 14, 13 e 12 (1ª, 2ª e 3ª categoria).
In mancanza di vincite di 1ª categoria, il montepremi si cumula con quello del concorso successivo (JACKPOT).
Premi precedenti e premi successivi di partecipazione
Totocalcio offre, inoltre, la possibilità di vincere premi "precedenti" l'inizio delle partite e premi "successivi" lo svolgimento delle stesse.
I premi "precedenti", del valore di 100 euro ciascuno, sono assegnati subito dopo la convalida della giocata in ragione di un premio ogni 15.000 colonne e sono pagati direttamente dal punto di vendita. Sulla ricevuta viene stampata la comunicazione della vincita mentre il terminale emette un segnale e stampa un'apposita ricevuta per l'incasso del premio.
I premi "successivi" sono di due tipi: premi del valore di 4.000 euro, per un massimo di tre premi per ciascun concorso, che vengono estratti tra tutte le giocate che hanno realizzato 0 punti; premi del valore di 2.000 euro che vengono estratti tra tutte le giocate che non hanno realizzato 0 punti né conseguito un premio a punteggio.

Come si vince a "il 9"

Premi a punteggio
Ad ogni partita correttamente pronosticata viene attribuito un punto.
È prevista un'unica categoria di vincita, per le colonne che hanno realizzato 9 punti.
In mancanza di vincite, il montepremi si cumula con quello del concorso successivo (JACKPOT).
Premi precedenti e premi successivi di partecipazione
"Il 9" offre, inoltre, la possibilità di vincere premi "precedenti" l'inizio delle partite e premi "successivi" lo svolgimento delle stesse.
I premi "precedenti", del valore di 100 euro ciascuno, sono assegnati subito dopo la convalida della giocata in ragione di un premio ogni 15.000 colonne e sono pagati direttamente dal punto di vendita. Sulla ricevuta viene stampata la comunicazione della vincita mentre il terminale emette un segnale e stampa un'apposita ricevuta per l'incasso del premio.
I premi "successivi", del valore di 2.000 euro, sono estratti tra tutte le giocate non vincenti un premio a punteggio.

Con Totocalcio è quindi importante controllare la ricevuta al momento della convalida della giocata e conservarla per verificare l'eventuale vincita di premi "successivi", il cui sorteggio avverrà entro le ore 24 del giorno successivo alla determinazione della colonna vincente.

Le comunicazioni relative a ciascun concorso **Totocalcio**, sono pubblicate su un bollettino ufficiale affisso presso gli uffici centrali e periferici dell'AAMS o presso ogni punto di vendita. La partecipazione al concorso implica la conoscenza integrale e l'accettazione del Regolamento generale, DM del 19 giugno 2003 n.179, esposto in ogni punto di vendita.

DIMENSIONI: 81 mm x 207 mm

Pant. red 032

32
Totogol
VINCI INSIEME ALLO SPORT
LOTTOMATICA
giochi sportivi
1 - Alzano - Carrarese
2 - Arezzo - Lucchese
3 - Ascoli - Cosenza
4 - Atalanta - Chievo
5 - Bari - Siena
6 - Benevento - Martina
7 - Cittadella - Padova
8 - Como - Bologna
9 - Crotone - Lanciano
10 - Empoli - Brescia
11 - Fermana - Viterbese
12 - L'Aquila - Sora
13 - Livorno - Napoli
14 - Palermo - Piacenza
15 - Parma - Lazio
16 - Paternò - Vis Pesaro
17 - Pescara - Avellino
18 - Pisa - Lumezzane
19 - Pistoiese - Reggiana
20 - Pro Patria - Albinoleffe
21 - Roma - Piacenza
22 - Salernitana - Catania
23 - Sampdoria - Ancona
24 - Spezia - Varese
25 - Taranto - Giulianova
26 - Teramo - Sassari
27 - Torino - Perugia
28 - Treviso - Prato
29 - Udinese - Lecce
30 - Venezia - Ternana
31 - Udinese - Inter
32 - Stuttgart - Numberg
33 - PSV Eindhoven - Ajax
34 - R. Vienna - Sturm Graz
35 - R. Madrid - La Coruña
36 - Valencia - Espanyol
A
B
C
D
SPONSOR
aams
per i giochi
coni
DIMENSIONI: 81 mm x 207 mm
PANT green
PANT red 032
PANT black

Come si gioca al Totogol

Il concorso Totogol consiste nel pronosticare:
- le 8 partite con il più elevato numero di reti segnate in un gruppo di 32 partite;
- la partita con il più elevato numero di reti segnate in un gruppo speciale di 4 partite.

Nei casi di parità di numero di reti segnate, è data precedenza alla partita nella quale la squadra seconda indicata (squadra in trasferta) ha realizzato il più elevato numero di reti. In caso di ulteriore parità è data precedenza alla partita contrassegnata, nella schedina di gioco, con il numero d'ordine più basso. Sono ammesse giocate sistemistiche ed a caratura. La giocata minima è di 2 combinazioni e la massima è di 12.870 combinazioni. La posta di gioco per ciascuna combinazione è di 0,50 euro.

Come si vince al Totogol

Premi a punteggio

Ad ogni partita correttamente pronosticata viene attribuito un punto.
Le categorie di vincita sono quattro:
8 su 32 **+ 1** su **4** partite correttamente pronosticate (1ª categoria)
8, 7, 6 su 32 partite correttamente pronosticate (2ª, 3ª e 4ª categoria).
In mancanza di vincite di 1ª e di 2ª categoria, il relativo montepremi si cumula con quello del concorso successivo (JACKPOT dell'8+1 e JACKPOT dell'8).

Premi precedenti e premi successivi di partecipazione

Totogol offre, inoltre, la possibilità di vincere premi "precedenti" l'inizio delle partite e premi "successivi" lo svolgimento delle stesse.
I premi "precedenti", del valore di 100 euro ciascuno, sono assegnati subito dopo la convalida della giocata in ragione di un premio ogni 15.000 colonne e sono pagati direttamente dal punto di vendita. Sulle ricevute viene stampata la comunicazione della vincita mentre il terminale emette un segnale e stampa un'apposita ricevuta per l'incasso del premio.
I premi "successivi" del valore di 2.000 euro, sono estratti tra tutte le giocate non vincenti un premio a punteggio.
Con Totogol è quindi importante controllare la ricevuta al momento della convalida della giocata e conservarla per verificare l'eventuale vincita di premi "successivi", il cui sorteggio avverrà entro le ore 24 del giorno successivo alla determinazione della colonna vincente.

Calcolo delle combinazioni e dei relativi punteggi

La tabella riporta il numero delle combinazioni giocate proporzionali al numero di partite marcate nel gruppo 1-32 e nel gruppo speciale di 4 (nel gruppo speciale di 4 è possibile marcare massimo due partite). In funzione delle combinazioni giocate e del punteggio conseguito (8+1, 8, 7, 6) vengono realizzate un numero definito di ulteriori vincite di categoria inferiore; chiedi al tuo ricevitore o visita i siti www.aams.it e www.lottomatica.it per conoscere il meccanismo di attribuzione delle vincite

numeri del gruppo 1 - 32	numeri del gruppo speciale di 4	comb.	numeri del gruppo 1 - 32	numeri del gruppo speciale di 4	comb.
8	1	1	12	1	495
8	2	2	12	2	990
9	1	9	13	1	1.287
9	2	18	13	2	2.574
10	1	45	14	1	3.003
10	2	90	14	2	6.006
11	1	165	15	1	6.435
11	2	330	15	2	12.870

Le comunicazioni relative a ciascun concorso Totogol, sono pubblicate su un bollettino ufficiale affisso presso gli uffici centrali e periferici di AAMS e presso ogni punto di vendita. La partecipazione al concorso implica la conoscenza integrale e l'accettazione del Regolamento generale, DM del 19 giugno 2003 n.179, esposto in ogni punto vendita.

DIMENSIONI: 81 mm x 207 mm

Pant. red 032

ALLEGATO 2
Schedine di gioco del concessionario Sisal S.p.A.

ALLEGATO 2.a

Schedine di gioco omnia (senza palinsesto):

- fronte e retro schedine Totocalcio

- fronte e retro schedine Totogol

82,4 mm
200 mm
Totocalcio
SISAL
SPONSOR
aams
coni
PANT green
PANT red 032
PANT black

82,4 mm
Totogol
SPONSOR
200 mm
PANT 300
PANT red 032
PANT black

ALLEGATO 2.b

Schedine di gioco con palinsesto:*

- fronte (settimanale ed infrasettimanale) e retro schedine Totocalcio

- fronte e retro schedine Totogol

* Le squadre del palinsesto, indicate nella schedina di gioco, hanno carattere puramente esemplificativo.

82,4 mm

200 mm

Concorso 32 Totocalcio

SISAL

SPONSOR

PANT green PANT red 032 PANT black

Per copia conforme all'originale

24

82,4 mm
200 mm
PANT 300
PANT red 032
PANT black
Concorso 32
Totogol
SISAL
SPONSOR
aams
coni

ALLEGATO 3
Schedine di gioco del concessionario Snai S.p.A.

ALLEGATO 3.a

Schedine di gioco omnia (senza palinsesto):

- fronte e retro schedine Totocalcio

- fronte e retro schedine Totogol

82 mm
219 mm
Totocalcio
VINCI INSIEME ALLO SPORT
SNAI
Partecipo a "il 9"
Pronostico "il 9"
area sponsor
aams
per i giochi
coni
Pant. red 032
Pant. Green
Pant. Black

82 mm

Come si gioca al Totocalcio

Il concorso Totocalcio consiste nel pronosticare il risultato delle 14 partite nella scheda oggetto del concorso mediante i segni 1, X e 2. Sono ammesse giocate sistemistiche ed a caratura. La giocata minima è di 2 colonne e quella massima di 8.192. La posta per ciascuna colonna è di 0,50 euro.

Come si gioca a "il 9"

Partecipando al concorso Totocalcio è possibile partecipare anche al concorso collegato "il 9".
Per partecipare al concorso "il 9", è sufficiente contrassegnare la specifica casella, posta sotto ciascuna delle colonne Totocalcio, e corrispondere un importo aggiuntivo (0,50 euro) per ogni colonna giocata. Il montepremi del concorso "il 9" è separato da quello del concorso Totocalcio. La giocata minima è di una colonna.

Come si vince al Totocalcio

Premi a punteggio
Ad ogni partita correttamente pronosticata viene attribuito un punto. Le categorie di vincita sono tre: 14, 13 e 12 (1ª, 2ª e 3ª categoria). In mancanza di vincite di 1ª categoria, il montepremi si cumula con quello del concorso successivo (JACKPOT).
Premi precedenti e premi successivi di partecipazione
Totocalcio offre, inoltre, la possibilità di vincere premi "precedenti" l'inizio delle partite e premi "successivi" lo svolgimento delle stesse. I premi "precedenti", del valore di 100 euro ciascuno, sono assegnati subito dopo la convalida della giocata in ragione di un premio ogni 15.000 colonne e sono pagati direttamente dal punto di vendita. Sulla ricevuta viene stampata la comunicazione della vincita mentre il terminale emette un segnale e stampa un'apposita ricevuta per l'incasso del premio.
I premi "successivi" sono di due tipi: premi del valore di 4.000 euro, per un massimo di tre premi per ciascun concorso, che vengono estratti tra tutte le giocate che hanno realizzato 0 punti; premi del valore di 2.000 euro che vengono estratti tra tutte le giocate che non hanno realizzato 0 punti né conseguito un premio a punteggio.

219 mm

Pant.
red 032

Come si vince a "il 9"

Premi a punteggio
Ad ogni partita correttamente pronosticata viene attribuito un punto. È prevista un'unica categoria di vincita, per le colonne che hanno realizzato 9 punti.
In mancanza di vincite, il montepremi si cumula con quello del concorso successivo (JACKPOT).
Premi precedenti e premi successivi di partecipazione
"Il 9" offre, inoltre, la possibilità di vincere premi "precedenti" l'inizio delle partite e premi "successivi" lo svolgimento delle stesse.
I premi "precedenti", del valore di 100 euro ciascuno, sono assegnati subito dopo la convalida della giocata in ragione di un premio ogni 15.000 colonne e sono pagati direttamente dal punto di vendita. Sulla ricevuta viene stampata la comunicazione della vincita mentre il terminale emette un segnale e stampa un'apposita ricevuta per l'incasso del premio.
I premi "successivi", del valore di 2.000 euro, sono estratti tra tutte le giocate non vincenti un premio a punteggio.

Con Totocalcio è quindi importante controllare la ricevuta al momento della convalida della giocata e conservarla per verificare l'eventuale vincita di premi "successivi", il cui sorteggio avverrà entro le ore 24 del giorno successivo alla determinazione della colonna vincente.

Le comunicazioni relative a ciascun concorso Totocalcio, sono pubblicate su un bollettino ufficiale affisso presso gli uffici centrali e periferici dell'AAMS e presso ogni punto di vendita. La partecipazione al concorso implica la conoscenza integrale e l'accettazione del Regolamento generale, DM del 19 giugno 2003 n.179, esposto in ogni punto di vendita.

82 mm
Totogol
VINCI INSIEME ALLO SPORT
SNAI
area sponsor
aams
per i giochi
coni
219 mm
Pant. red 032
Pant. 300
Pant. Black

82 mm

Come si gioca al Totogol

Il concorso Totogol consiste nel pronosticare:
- le 8 partite con il più elevato numero di reti segnate in un gruppo di 32 partite;
- la partita con il più elevato numero di reti segnate in un gruppo speciale di 4 partite.

Nei casi di parità di numero di reti segnate, è data precedenza alla partita nella quale la squadra seconda indicata (squadra in trasferta) ha realizzato il più elevato numero di reti. In caso di ulteriore parità è data precedenza alla partita contrassegnata, nella schedina di gioco, con il numero d'ordine più basso. Sono ammesse giocate sistemistiche ed a caratura. La giocata minima è di 2 combinazioni e la massima è di 12.870 combinazioni. La posta di gioco per ciascuna combinazione è di 0,50 euro.

Come si vince al Totogol

Premi a punteggio

Ad ogni partita correttamente pronosticata viene attribuito un punto.

Le categorie di vincita sono quattro:

8 su 32 + 1 su 4 partite correttamente pronosticate (1ª categoria)

8, 7, 6 su 32 partite correttamente pronosticate (2ª, 3ª e 4ª categoria).

In mancanza di vincite di 1ª e di 2ª categoria, il relativo montepremi si cumula con quello del concorso successivo (JACKPOT dell'8+1 e JACKPOT dell'8).

Premi precedenti e premi successivi di partecipazione

Totogol offre, inoltre, la possibilità di vincere premi "precedenti" l'inizio delle partite e premi "successivi" lo svolgimento delle stesse.

I premi "precedenti", del valore di 100 euro ciascuno, sono assegnati subito dopo la convalida della giocata in ragione di un premio ogni 15.000 colonne e sono pagati direttamente dal punto di vendita. Sulla ricevuta viene stampata la comunicazione della vincita mentre il terminale emette un segnale e stampa un'apposita ricevuta per l'incasso del premio.

I premi "successivi" del valore di 2.000 euro, sono estratti tra tutte le giocate non vincenti un premio a punteggio.

Con Totogol è quindi importante controllare la ricevuta al momento della convalida della giocata e conservarla per verificare l'eventuale vincita di premi "successivi", il cui sorteggio avverrà entro le ore 24 del giorno successivo alla determinazione della colonna vincente.

Calcolo delle combinazioni e dei relativi punteggi

La tabella riporta il numero delle combinazioni giocate proporzionali al numero di partite marcate nel gruppo 1-32 e nel gruppo speciale di 4 (nel gruppo speciale di 4 è possibile marcare massimo due partite). In funzione delle combinazioni giocate e del punteggio conseguito (8+1, 8, 7, 6) vengono realizzate un numero definito di ulteriori vincite di categoria inferiore; chiedi al tuo ricevitore o visita i siti www.aams.it e www.snai.it per conoscere il meccanismo di attribuzione delle vincite.

numeri del gruppo 1-32	numeri del gruppo speciale di 4	comb.	numeri del gruppo 1-32	numeri del gruppo speciale di 4	comb.
8	1	1	12	1	495
8	2	2	12	2	990
9	1	9	13	1	1.287
9	2	18	13	2	2.574
10	1	45	14	1	3.003
10	2	90	14	2	6.006
11	1	165	15	1	6.435
11	2	330	15	2	12.870

Le comunicazioni relative a ciascun concorso Totogol, sono pubblicate su un bollettino ufficiale affisso presso gli uffici centrali e periferici di AAMS e presso ogni punto di vendita. La partecipazione al concorso implica la conoscenza integrale e l'accettazione del Regolamento generale, DM del 19 giugno 2003 n.179, esposto in ogni punto vendita.

219 mm

Pant. red 032

ALLEGATO 3.b

Schedine di gioco con palinsesto:*

- fronte (settimanale ed infrasettimanale) e retro schedine Totocalcio

- fronte e retro schedine Totogol

* Le squadre del palinsesto, indicate nella schedina di gioco, hanno carattere puramente esemplificativo.

82 mm

219 mm

SNAI

Come si gioca al Totocalcio

Il concorso Totocalcio consiste nel pronosticare il risultato delle 14 partite nella scheda oggetto del concorso mediante i segni 1, X e 2. Sono ammesse giocate sistemistiche ed a caratura. La giocata minima è di 2 colonne e quella massima di 8.192. La posta per ciascuna colonna è di 0,50 euro.

Come si gioca a "il 9"

Partecipando al concorso Totocalcio è possibile partecipare anche al concorso collegato "il 9".
Per partecipare al concorso "il 9", è sufficiente contrassegnare la specifica casella, posta sotto ciascuna delle colonne Totocalcio, e corrispondere un importo aggiuntivo (0,50 euro) per ogni colonna giocata. Il montepremi del concorso "il 9" è separato da quello del concorso Totocalcio. La giocata minima è di una colonna.

Come si vince al Totocalcio

Premi a punteggio
Ad ogni partita correttamente pronosticata viene attribuito un punto. Le categorie di vincita sono tre: 14, 13 e 12 (1ª, 2ª e 3ª categoria). In mancanza di vincite di 1ª categoria, il montepremi si cumula con quello del concorso successivo (JACKPOT).
Premi precedenti e premi successivi di partecipazione
Totocalcio offre, inoltre, la possibilità di vincere premi "precedenti" l'inizio delle partite e premi "successivi" lo svolgimento delle stesse. I premi "precedenti", del valore di 100 euro ciascuno, sono assegnati subito dopo la convalida della giocata in ragione di un premio ogni 15.000 colonne e sono pagati direttamente dal punto di vendita. Sulla ricevuta viene stampata la comunicazione della vincita mentre il terminale emette un segnale e stampa un'apposita ricevuta per l'incasso del premio.
I premi "successivi" sono di due tipi: premi del valore di 4.000 euro, per un massimo di tre premi per ciascun concorso, che vengono estratti tra tutte le giocate che hanno realizzato 0 punti; premi del valore di 2.000 euro che vengono estratti tra tutte le giocate che non hanno realizzato 0 punti né conseguito un premio a punteggio.

Come si vince a "il 9"

Premi a punteggio
Ad ogni partita correttamente pronosticata viene attribuito un punto. È prevista un'unica categoria di vincita, per le colonne che hanno realizzato 9 punti.
In mancanza di vincite, il montepremi si cumula con quello del concorso successivo (JACKPOT).
Premi precedenti e premi successivi di partecipazione
"Il 9" offre, inoltre, la possibilità di vincere premi "precedenti" l'inizio delle partite e premi "successivi" lo svolgimento delle stesse.
I premi "precedenti", del valore di 100 euro ciascuno, sono assegnati subito dopo la convalida della giocata in ragione di un premio ogni 15.000 colonne e sono pagati direttamente dal punto di vendita. Sulla ricevuta viene stampata la comunicazione della vincita mentre il terminale emette un segnale e stampa un'apposita ricevuta per l'incasso del premio.
I premi "successivi", del valore di 2.000 euro, sono estratti tra tutte le giocate non vincenti un premio a punteggio.

Con Totocalcio è quindi importante controllare la ricevuta al momento della convalida della giocata e conservarla per verificare l'eventuale vincita di premi "successivi", il cui sorteggio avverrà entro le ore 24 del giorno successivo alla determinazione della colonna vincente.

Le comunicazioni relative a ciascun concorso Totocalcio, sono pubblicate su un bollettino ufficiale affisso presso gli uffici centrali e periferici dell'AAMS e presso ogni punto di vendita. La partecipazione al concorso implica la conoscenza integrale e l'accettazione del Regolamento generale, DM del 19 giugno 2003 n.179, esposto in ogni punto di vendita.

82 mm
219 mm
Concorso
32
Totogol
VINCI INSIEME ALLO SPORT
23/03/03
SNAI
1. Alzano Alzano
2. Arezzo Arezzo
3. Ascoli Ascoli
4. Atalanta Atalanta
5. Bari Bari
6. Benevento Benevento
7. Cittadella Cittadella
8. Como Como
9. Crotone Crotone
10. Empoli Empoli
11. Fermana Fermana
12. L'aquila L'aquila
13. Livorno Livorno
14. Palermo Palermo
15. Parma Parma
16. Paternò Paternò
17. Pescara Pescara
18. Pisa Pisa
19. Alzano Alzano
20. Arezzo Arezzo
21. Ascoli Ascoli
22. Atalanta Atalanta
23. Bari Bari
24. Benevento Benevento
25. Cittadella Cittadella
26. Como Como
27. Empoli Empoli
28. Fermana Fermana
29. L'aquila L'aquila
30. Livorno Livorno
31. Palermo Palermo
32. Parma Parma
33. PSV Eindhoven Ajax
34. Rapid Vienna Sturm Graz
35. Real Madrid Dep.LaCoruna
36. Valencia Espanyol
A
B
C
D
area sponsor
aams
coni
Pant. red 032
Pant. 300
Pant. Black

82 mm

Come si gioca al Totogol

Il concorso Totogol consiste nel pronosticare:
- le 8 partite con il più elevato numero di reti segnate in un gruppo di 32 partite;
- la partita con il più elevato numero di reti segnate in un gruppo speciale di 4 partite.

Nei casi di parità di numero di reti segnate, è data precedenza alla partita nella quale la squadra seconda indicata (squadra in trasferta) ha realizzato il più elevato numero di reti. In caso di ulteriore parità è data precedenza alla partita contrassegnata, nella schedina di gioco, con il numero d'ordine più basso. Sono ammesse giocate sistemistiche ed a caratura. La giocata minima è di 2 combinazioni e la massima è di 12.870 combinazioni. La posta di gioco per ciascuna combinazione è di 0,50 euro.

Come si vince al Totogol

Premi a punteggio

Ad ogni partita correttamente pronosticata viene attribuito un punto.

Le categorie di vincita sono quattro:

8 su 32 + 1 su 4 partite correttamente pronosticate (1ª categoria)

8, 7, 6 su 32 partite correttamente pronosticate (2ª, 3ª e 4ª categoria).

In mancanza di vincite di 1ª e di 2ª categoria, il relativo montepremi si cumula con quello del concorso successivo (JACKPOT dell'8+1 e JACKPOT dell'8).

Premi precedenti e premi successivi di partecipazione

Totogol offre, inoltre, la possibilità di vincere premi "precedenti" l'inizio delle partite e premi "successivi" lo svolgimento delle stesse.

I premi "precedenti", del valore di 100 euro ciascuno, sono assegnati subito dopo la convalida della giocata in ragione di un premio ogni 15.000 colonne e sono pagati direttamente dal punto di vendita. Sulla ricevuta viene stampata la comunicazione della vincita mentre il terminale emette un segnale e stampa un'apposita ricevuta per l'incasso del premio.

I premi "successivi" del valore di 2.000 euro, sono estratti tra tutte le giocate non vincenti un premio a punteggio. **Con Totogol è quindi importante controllare la ricevuta al momento della convalida della giocata e conservarla per verificare l'eventuale vincita di premi "successivi", il cui sorteggio avverrà entro le ore 24 del giorno successivo alla determinazione della colonna vincente.**

Calcolo delle combinazioni e dei relativi punteggi

La tabella riporta il numero delle combinazioni giocate proporzionali al numero di partite marcate nel gruppo 1-32 e nel gruppo speciale di 4 (nel gruppo speciale di 4 è possibile marcare massimo due partite). In funzione delle combinazioni giocate e del punteggio conseguito (8+1, 8, 7, 6) vengono realizzate un numero definito di ulteriori vincite di categoria inferiore; chiedi al tuo ricevitore o visita i siti www.aams.it e www.snai.it per conoscere il meccanismo di attribuzione delle vincite.

numeri del gruppo 1 - 32	numeri del gruppo speciale di 4	comb.	numeri del gruppo 1 - 32	numeri del gruppo speciale di 4	comb.
8	1	1	12	1	495
8	2	2	12	2	990
9	1	9	13	1	1.287
9	2	18	13	2	2.574
10	1	45	14	1	3.003
10	2	90	14	2	6.006
11	1	165	15	1	6.435
11	2	330	15	2	12.870

Le comunicazioni relative a ciascun concorso Totogol, sono pubblicate su un bollettino ufficiale affisso presso gli uffici centrali e periferici di AAMS e presso ogni punto di vendita. La partecipazione al concorso implica la conoscenza integrale e l'accettazione del Regolamento generale, DM del 19 giugno 2003 n.179, esposto in ogni punto vendita.

219 mm

Pant.
red 032

03A8796-*bis*

GIANFRANCO TATOZZI, *direttore* FRANCESCO NOCITA, *redattore*

(6501447/1) Roma, 2003 - Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato S.p.A. - S.

ISTITUTO POLIGRAFICO E ZECCA DELLO STATO

LIBRERIE CONCESSIONARIE PRESSO LE QUALI È IN VENDITA LA GAZZETTA UFFICIALE

cap	località	libreria	indirizzo	pref.	tel.	fax
95024	**ACIREALE (CT)**	CARTOLIBRERIA LEGISLATIVA S.G.C. ESSEGICI	Via Caronda, 8-10	095	7647982	7647982
00041	**ALBANO LAZIALE (RM)**	LIBRERIA CARACUZZO	Corso Matteotti, 201	06	9320073	93260286
60121	**ANCONA**	LIBRERIA FOGOLA	Piazza Cavour, 4-5-6	071	2074606	2060205
84012	**ANGRI (SA)**	CARTOLIBRERIA AMATO	Via dei Goti, 4	081	5132708	5132708
04011	**APRILIA (LT)**	CARTOLERIA SNIDARO	Via G. Verdi, 7	06	9258038	9258038
52100	**AREZZO**	LIBRERIA PELLEGRINI	Piazza S. Francesco, 7	0575	22722	352986
83100	**AVELLINO**	LIBRERIA PIROLA MAGGIOLI	Via Matteotti, 30/32	0825	30597	248957
81031	**AVERSA (CE)**	LIBRERIA CLA.ROS	Via L. Da Vinci, 18	081	8902431	8902431
70124	**BARI**	CARTOLIBRERIA QUINTILIANO	Via Arcidiacono Giovanni, 9	080	5042665	5610818
70122	**BARI**	LIBRERIA BRAIN STORMING	Via Nicolai, 10	080	5212845	5235470
70121	**BARI**	LIBRERIA UNIVERSITÀ E PROFESSIONI	Via Crisanzio, 16	080	5212142	5243613
13900	**BIELLA**	LIBRERIA GIOVANNACCI	Via Italia, 14	015	2522313	34983
40132	**BOLOGNA**	LIBRERIA GIURIDICA EDINFORM	Via Ercole Nani, 2/A	051	6415580	6415315
40124	**BOLOGNA**	LIBRERIA GIURIDICA - LE NOVITÀ DEL DIRITTO	Via delle Tovaglie, 35/A	051	3399048	3394340
20091	**BRESSO (MI)**	CARTOLIBRERIA CORRIDONI	Via Corridoni, 11	02	66501325	66501325
21052	**BUSTO ARSIZIO (VA)**	CARTOLIBRERIA CENTRALE BORAGNO	Via Milano, 4	0331	626752	626752
93100	**CALTANISETTA**	LIBRERIA SCIASCIA	Corso Umberto I, 111	0934	21946	551366
91022	**CASTELVETRANO (TP)**	CARTOLIBRERIA MAROTTA & CALIA	Via Q. Sella, 106/108	0924	45714	45714
95128	**CATANIA**	CARTOLIBRERIA LEGISLATIVA S.G.C. ESSEGICI	Via F. Riso, 56/60	095	430590	508529
88100	**CATANZARO**	LIBRERIA NISTICÒ	Via A. Daniele, 27	0961	725811	725811
66100	**CHIETI**	LIBRERIA PIROLA MAGGIOLI	Via Asinio Herio, 21	0871	330261	322070
22100	**COMO**	LIBRERIA GIURIDICA BERNASCONI - DECA	Via Mentana, 15	031	262324	262324
87100	**COSENZA**	LIBRERIA DOMUS	Via Monte Santo, 70/A	0984	23110	23110
87100	**COSENZA**	BUFFETTI BUSINESS	Via C. Gabrieli (ex via Sicilia)	0984	408763	408779
50129	**FIRENZE**	LIBRERIA PIROLA già ETRURIA	Via Cavour 44-46/R	055	2396320	288909
71100	**FOGGIA**	LIBRERIA PATIERNO	Via Dante, 21	0881	722064	722064
06034	**FOLIGNO (PG)**	LIBRERIA LUNA	Via Gramsci, 41	0742	344968	344968
03100	**FROSINONE**	L'EDICOLA	Via Tiburtina, 224	0775	270161	270161
16121	**GENOVA**	LIBRERIA GIURIDICA	Galleria E. Martino, 9	010	565178	5705693
95014	**GIARRE (CT)**	LIBRERIA LA SEÑORITA	Via Trieste angolo Corso Europa	095	7799877	7799877
73100	**LECCE**	LIBRERIA LECCE SPAZIO VIVO	Via Palmieri, 30	0832	241131	303057
74015	**MARTINA FRANCA (TA)**	TUTTOUFFICIO	Via C. Battisti, 14/20	080	4839784	4839785
98122	**MESSINA**	LIBRERIA PIROLA MESSINA	Corso Cavour, 55	090	710487	662174
20100	**MILANO**	LIBRERIA CONCESSIONARIA I.P.Z.S.	Galleria Vitt. Emanuele II, 11/15	02	865236	863684
20121	**MILANO**	FOROBONAPARTE	Foro Buonaparte, 53	02	8635971	874420
70056	**MOLFETTA (BA)**	LIBRERIA IL GHIGNO	Via Campanella, 24	080	3971365	3971365

Segue: **LIBRERIE CONCESSIONARIE PRESSO LE QUALI È IN VENDITA LA GAZZETTA UFFICIALE**

cap	località	libreria	indirizzo	pref.	tel.	fax
80139	**NAPOLI**	LIBRERIA MAJOLO PAOLO	Via C. Muzy, 7	081	282543	269898
80134	**NAPOLI**	LIBRERIA LEGISLATIVA MAJOLO	Via Tommaso Caravita, 30	081	5800765	5521954
84014	**NOCERA INF. (SA)**	LIBRERIA LEGISLATIVA CRISCUOLO	Via Fava, 51	081	5177752	5152270
28100	**NOVARA**	EDIZIONI PIROLA E MODULISTICA	Via Costa, 32/34	0321	626764	626764
35122	**PADOVA**	LIBRERIA DIEGO VALERI	Via dell'Arco, 9	049	8760011	8760011
90138	**PALERMO**	LA LIBRERIA DEL TRIBUNALE	P.za V.E. Orlando, 44/45	091	6118225	552172
90138	**PALERMO**	LIBRERIA S.F. FLACCOVIO	Piazza E. Orlando, 15/19	091	334323	6112750
90128	**PALERMO**	LIBRERIA S.F. FLACCOVIO	Via Ruggero Settimo, 37	091	589442	331992
90145	**PALERMO**	LIBRERIA COMMISSIONARIA G. CICALA INGUAGGIATO	Via Galileo Galilei, 9	091	6828169	6822577
90133	**PALERMO**	LIBRERIA FORENSE	Via Maqueda, 185	091	6168475	6172483
43100	**PARMA**	LIBRERIA MAIOLI	Via Farini, 34/D	0521	286226	284922
06121	**PERUGIA**	LIBRERIA NATALE SIMONELLI	Corso Vannucci, 82	075	5723744	5734310
29100	**PIACENZA**	NUOVA TIPOGRAFIA DEL MAINO	Via Quattro Novembre, 160	0523	452342	461203
59100	**PRATO**	LIBRERIA CARTOLERIA GORI	Via Ricasoli, 26	0574	22061	610353
00192	**ROMA**	LIBRERIA DE MIRANDA	Viale G. Cesare, 51/E/F/G	06	3213303	3216695
00195	**ROMA**	COMMISSIONARIA CIAMPI	Viale Carso, 55-57	06	37514396	37353442
00195	**ROMA**	LIBRERIA MEDICHINI CLODIO	Piazzale Clodio, 26 A/B/C	06	39741182	39741156
00161	**ROMA**	L'UNIVERSITARIA	Viale Ippocrate, 99	06	4441229	4450613
00187	**ROMA**	LIBRERIA GODEL	Via Poli, 46	06	6798716	6790331
00187	**ROMA**	STAMPERIA REALE DI ROMA	Via Due Macelli, 12	06	6793268	69940034
45100	**ROVIGO**	CARTOLIBRERIA PAVANELLO	Piazza Vittorio Emanuele, 2	0425	24056	24056
63039	**SAN BENEDETTO D/T (AP)**	LIBRERIA LA BIBLIOFILA	Via Ugo Bassi, 38	0735	587513	576134
07100	**SASSARI**	MESSAGGERIE SARDE LIBRI & COSE	Piazza Castello, 11	079	230028	238183
96100	**SIRACUSA**	LA LIBRERIA	Piazza Euripide, 22	0931	22706	22706
10122	**TORINO**	LIBRERIA GIURIDICA	Via S. Agostino, 8	011	4367076	4367076
21100	**VARESE**	LIBRERIA PIROLA	Via Albuzzi, 8	0332	231386	830762
37122	**VERONA**	LIBRERIA L.E.G.I.S.	Via Pallone 20/c	045	8009525	8038392
36100	**VICENZA**	LIBRERIA GALLA 1880	Viale Roma, 14	0444	225225	225238

MODALITÀ PER LA VENDITA

La «Gazzetta Ufficiale» e tutte le altre pubblicazioni ufficiali sono in vendita al pubblico:

— **presso l'Agenzia dell'Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato in ROMA: piazza G. Verdi, 10 - ☎ 06 85082147;**

— **presso le Librerie concessionarie indicate.**

Le richieste per corrispondenza devono essere inviate all'Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato - Gestione Gazzetta Ufficiale - Piazza G. Verdi, 10 - 00100 Roma, versando l'importo, maggiorato delle spese di spedizione, a mezzo del c/c postale **n. 16716029.**

Le inserzioni, come da norme riportate nella testata della parte seconda, si ricevono con pagamento anticipato, presso le agenzie in Roma e presso le librerie concessionarie.

Per informazioni, prenotazioni o reclami attinenti agli abbonamenti oppure alla vendita della *Gazzetta Ufficiale* bisogna rivolgersi direttamente all'Amministrazione, presso l'Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato - Piazza G. Verdi, 10 - 00100 ROMA

Gazzetta Ufficiale Abbonamenti	Vendite	Ufficio inserzioni	Numero verde
☎ 800-864035 - Fax 06-85082520	☎ 800-864035 - Fax 06-85084117	☎ 800-864035 - Fax 06-85082242	☎ 800-864035

GAZZETTA UFFICIALE
DELLA REPUBBLICA ITALIANA

CANONI DI ABBONAMENTO ANNO 2003 (Salvo conguaglio)*

GAZZETTA UFFICIALE - PARTE I (legislativa)

Tipo			CANONE DI ABBONAMENTO
Tipo A	Abbonamento ai fascicoli della serie generale, inclusi tutti i supplementi ordinari:		
	(di cui spese di spedizione € 219,04)	- annuale	€ **397,47**
	(di cui spese di spedizione € 109,52)	- semestrale	€ **217,24**
Tipo A1	Abbonamento ai fascicoli della serie generale, inclusi i soli supplementi ordinari contenenti i provvedimenti legislativi:		
	(di cui spese di spedizione € 108,57)	- annuale	€ **284,65**
	(di cui spese di spedizione € 54,28)	- semestrale	€ **154,32**
Tipo B	Abbonamento ai fascicoli della serie speciale destinata agli atti dei giudizi davanti alla Corte Costituzionale:		
	(di cui spese di spedizione € 19,29)	- annuale	€ **67,12**
	(di cui spese di spedizione € 9,64)	- semestrale	€ **42,06**
Tipo C	Abbonamento ai fascicoli della serie speciale destinata agli atti della UE:		
	(di cui spese di spedizione € 41,27)	- annuale	€ **166,66**
	(di cui spese di spedizione € 20,63)	- semestrale	€ **90,83**
Tipo D	Abbonamento ai fascicoli della serie destinata alle leggi e regolamenti regionali:		
	(di cui spese di spedizione € 15,31)	- annuale	€ **64,03**
	(di cui spese di spedizione € 7,65)	- semestrale	€ **39,01**
Tipo E	Abbonamento ai fascicoli della serie speciale destinata ai concorsi indetti dallo Stato e dalle altre pubbliche amministrazioni:		
	(di cui spese di spedizione € 50,02)	- annuale	€ **166,38**
	(di cui spese di spedizione € 25,01)	- semestrale	€ **89,19**
Tipo F	Abbonamento ai fascicoli della serie generale, inclusi tutti i supplementi ordinari, ed ai fascicoli delle quattro serie speciali:		
	(di cui spese di spedizione € 344,93)	- annuale	€ **776,66**
	(di cui spese di spedizione € 172,46)	- semestrale	€ **411,33**
Tipo F1	Abbonamento ai fascicoli della serie generale inclusi i soli supplementi ordinari con i provvedimenti legislativi e ai fascicoli delle quattro serie speciali:		
	(di cui spese di spedizione € 234,45)	- annuale	€ **650,83**
	(di cui spese di spedizione € 117,22)	- semestrale	€ **340,41**

N.B.: L'abbonamento alla GURI tipo A, A1, F, F1 comprende gli indici mensili
Integrando con la somma di € **80,00** *il versamento relativo al tipo di abbonamento della* Gazzetta Ufficiale - *parte prima - prescelto, si riceverà anche l'Indice repertorio annuale cronologico per materie anno 2003.*

BOLLETTINO DELLE ESTRAZIONI

Abbonamento annuo (incluse spese di spedizione) € **86,00**

CONTO RIASSUNTIVO DEL TESORO

Abbonamento annuo (incluse spese di spedizione) € **55,00**

PREZZI DI VENDITA A FASCICOLI
(Oltre le spese di spedizione)

Prezzi di vendita:		
	serie generale	€ 0,77
	serie speciali (escluso concorsi), ogni 16 pagine o frazione	€ 0,80
	fascicolo serie speciale, *concorsi*, prezzo unico	€ 1,50
	supplementi (ordinari e straordinari), ogni 16 pagine o frazione	€ 0,80
	fascicolo Bollettino Estrazioni, ogni 16 pagine o frazione	€ 0,80
	fascicolo Conto Riassuntivo del Tesoro, prezzo unico	€ 5,00

I.V.A. 4% a carico dell'Editore

GAZZETTA UFFICIALE - PARTE II (inserzioni)

Abbonamento annuo	*(di cui spese di spedizione € 120,00)*		€ **318,00**
Abbonamento semestrale	*(di cui spese di spedizione € 60,00)*		€ **183,50**
Prezzo di vendita di un fascicolo, ogni 16 pagine o frazione (oltre le spese di spedizione)		€ 0,85	

I.V.A. 20% inclusa

RACCOLTA UFFICIALE DEGLI ATTI NORMATIVI

Abbonamento annuo		€ **188,00**
Abbonamento annuo per regioni, province e comuni		€ **175,00**
Volume separato (oltre le spese di spedizione)	€ 17,50	

I.V.A. 4% a carico dell'Editore

Per l'estero i prezzi di vendita, in abbonamento ed a fascicoli separati, anche per le annate arretrate, compresi i fascicoli dei supplementi ordinari e straordinari, devono intendersi raddoppiati. Per il territorio nazionale i prezzi di vendita dei fascicoli separati, compresi i supplementi ordinari e straordinari, relativi ad anni precedenti, devono intendersi raddoppiati. Per intere annate è raddoppiato il prezzo dell'abbonamento in corso. Le spese di spedizione relative alle richieste di invio per corrispondenza di singoli fascicoli, vengono stabilite, di volta in volta, in base alle copie richieste.

N.B. - Gli abbonamenti annui decorrono dal 1° gennaio al 31 dicembre, i semestrali dal 1° gennaio al 30 giugno e dal 1° luglio al 31 dicembre.

Restano confermati gli sconti in uso applicati ai soli costi di abbonamento

ABBONAMENTI UFFICI STATALI
Resta confermata la riduzione del 52% applicata sul solo costo di abbonamento al netto delle spese di spedizione

* tariffe postali di cui al Decreto 13 novembre 2002 (G.U. n. 289/2002) e D.P.C.M. 27 novembre 2002 n. 294 (G.U. 1/2003) per soggetti iscritti al R.O.C.